24 TESZT ÉS 14 ELŐZETES – BEST OF 2015: EZEK VOLTAK A LEGJOBBAK

PC GURU

...S LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2016. 01.

9 771217 638003 16001

1995 Ft - 6,99 EUR

STEAMES TELJES JÁTÉK: The RAVEN

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

TOM CLANCY'S THE DIVISION

HALÁLOS VESZÉLY A NEW YORK-I TÉLBEN, ÉS MI UTÁNAJÁRTUNK! ELŐZETES 4 OLDALON.

ELITE DANGEROUS: HORIZONS
Erre az űrszimulátorra vártál

DIRT RALLY
Ha ezt Colin McRae láthatná!

WARHAMMER 40,000: DARK NEXUS ARENA
MOBA-köntöst öltenek az orkok

VAMPYR
Na, ez nagy szívás lesz!

HIÁNYZIK PÁR RÉGEBBI SZÁM?

ISMÉT ELTELT EGY NEGYEDÉV, ÚJRA ITT A PC GURU KOLLEKCIÓ. TERMÉSZETESEN IDÉN SEM VÁLTOZTATUNK A RECEPTEN, MOST IS HÁROM DARAB KORÁBBI PC GURU MAGAZINT ADUNK ALIG TÖBB MINT EGY ÁRÁÉRT!

+ 3 KORÁBBI PC GURU ÉS 3 TELJES JÁTÉK 2495 FORINTÉRT!

Nem, nem írtuk el, és még csak nem is őrültünk meg: tényleg alig több mint egyetlen PC Guru áráért kínálunk három korábbi magazint!

+ 3 TELJES JÁTÉK

A csomagban nemcsak három PC Gurut találsz, hanem három teljes játékot is, amelyek közül egyet Steamen, kettőt pedig Uplayen aktiválhatsz!

+ TELJES JÁTÉKOK:

- CastleStorm
- Might & Magic Heroes VI: Shades of Darkness
- Prince of Persia: The Forgotten Sands

PC GURU JÁTÉKKOLLEKCIÓ 2016/01

MÁR MEGVÁSÁROLHATÓ AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 40-56-56-56
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Lakatos Viktor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/01-es számához mellékelt The Raven - Legacy of a Master Thief teljes játék Steam-aktivációt igényel. A magazinban található kód azonban nem Steam-kulcs, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kód. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódot Steam-kulcsra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2016. JANUÁR
NEM CSAK NEW YORKBAN VAN ESZELŐSEN HIDEG...

Húha, 2016 van: idén is megannyi kihívás, lehetőség és öröm vár ránk, na meg számtalan tesztelésre szánt játék.

Hogy mást ne mondjunk, alig több mint két hónap, és nyakunkon a The Division, amelyet a Ubisoft az esztendő talán legnagyobb durranásának szán. A programot hosszú ideig hanyagoltuk a Guru hasábjairól, a megjelenéshez közelítve azonban úgy gondoltuk, jó ötlet bemutatni, mi minden várható ebben a grandiózus akciójátékban. JohnBart kolléga négyoldalas cikkének apropóján még a címlapunkra is a The Division került, ezek után nagyon ajánljuk a Massive csapatának, hogy ne szúrják el a programot.

Ha már az előzeteseknél tartunk, Chris belevetette magát a Warhammer 40.000 univerzumának első MOBA-jába, hogy szintén 4 teljes oldalon számoljon be a még fejlesztés alatt álló program minden részletéről. A Dark Nexus Arena ígéretes darab, bár még hosszú út áll előtte. Szintén nagy jövőt jósolunk a klasszikus Descent visszatérésének: a belső nézetes lövöldözős programok úttörőjeként ismert széria az Underground alcímű folytatással tér vissza, ezt McMacko vizsgálta be, méghozzá a korai hozzáférés státuszában. És ha már így belejött, az 1994-es klaszszikust is újrajátszotta, túltéve magát egy gyermekkori traumán...

A januári uborkaszezon ellenére tesztekben sem szenvedtünk hiányt. Disconnect az Elite Dangerous kiegészítőjébe ölt bele újabb 200 órát, Böjti, Chris és én a The Mean Greensben kergettük egymást, Gebbbe a DiRT Rallyban hányta a sarat (és egyúttal a Logitech új kormányát is kipróbálta), wilson pedig két cikkben magyarázta el, miért is jók azok a játékok, amikben emberek helyett beszélő madarakat személyesítünk meg.

Hazánkban a mi kezünkben fordult meg először az ASUS folyadékhűtéses notebookja. Közben Monchee Redmondba utazott, egyenesen a Microsoft főhadiszállására, hogy első kézből mesélje el, miként alkották meg a gyártónál a tavalyi év slágergépének számító Surface Bookot. Ezenfelül visszatért a Külvilág, benne egy Bate által bemutatott, magyar képregénnyel, na meg a 2015-ös év legjobb és legrosszabb játékait is egy csokorba gyűjtöttük, még a ti véleményeteket is kikértük. Be is fogom, mert elfogyott a hely, de még annyit elmondok, hogy:

A GURU LEGYEN VELETEK!

Chocho

A HÓNAP JÁTÉKA

DiRT Rally

Sajnos Colin McRae nem érhette meg, pedig az egykor nevéhez kötődő ralis széria tavaly főnixként éledt újjá. Teszt Gebbbétől a 62. oldalon.

A HÓNAP TESZTJE

The Mean Greens - Plastic Warfare

Böjti újra lelkes kisgyerekké vedlett eme játék katonás shooter tesztelése során. Részletekért irány az 52. oldal!

A HÓNAP ELŐZETESE

Tom Clancy's The Division

Három éve várjuk a Ubisoft talán legnagyobb durranását. JohnBart cikkéből kiderül, miért. 16. oldal.

ÉV ELEJÉN MINDENKI ARRÓL BESZÉL, HOGY MILYEN KLASSZ JÁTÉKOK JÖNNEK MAJD KI AZ IDÉN, ÉS MI MINDENNEL FOGUNK JÁTSZANI AZ ELJÖVENDŐ 12 HÓNAPBAN. NA, MOST PONT AZ ELLENKEZŐJÉRE VAGYUNK KÍVÁNCSIAK: MI AZ, AMIVEL BIZTOSAN NEM FOGSZ JÁTSZANI 2016-BAN, ÉS MIÉRT?

Chocho

Tudom, hogy nem kéne ünneprontónak lennem, de számomra egy olyan játék van, amit a büdös életben nem fogok kipróbálni: a Minecraft. Tényleg, egyszerűen hülyét kapok tőle, nem értem a folyamatos őrületet, és mivel ez idén is kitart, maradok azon az álláspont, hogy kösz, de kösz nem!

Böjti

Mivel tényleg mindenevő vagyok, plusz imádom a videojátékokat, mint interaktív szórakoztatási formát, meglehetősen nehéz olyan címet találni, amit soha nem próbálnék ki. De ha mindenképpen muszáj, akkor legyen a FIFA és NBA – ezek jó ideje nem jártak a gépeimben.

Chris

Van egy olyan gyanúm, hogy jövőre se fogok a League of Legends vagy a Counter-Strike közelébe menni. Asszem' kinőttem már ezekből. Különben is, ott van nekem a Dota 2, aminek tök jó felnőtt tábora van, és simán megtanulhatok oroszul káromkodni mellette.

JohnBart

A Far Cry Primal jó eséllyel kimarad, mivel számomra az FC mindig is a lőfegyveres sandbox tűzharcokról szólt. Emellett fix, hogy a műfaji inkompetenciáim miatt jövőre sem jegyzek sportjáték, cRPG, vagy épp MOBA-teszteket, szóval mindenki megnyugodhat.

Bate

Nem néztem meg, hogy pontosan mik jelennek meg idén, de biztos vagyok benne, hogy a következő játékoknak még a dobozára sem fogok ránézni 2016-ban: FIFA, Call of Duty, PES, Forma 1, Farming Simulator és Street Fighter tizennégyezer Super Megagiga Edition Remastered.

Midnite

Közönségkedvencekből két olyannak is lesz új része, amit valamiért ki nem állhatok: Uncharted és Mirror's Edge, ezek kizártak. De a világ jövőre megjelenő összes játékának 80%-ával szintén nem fogok játszani, csak azokról nem is tudom, hogy utálnám-e őket.

Lor

A barátaim tudják, hogy a FPS-ek azok, amik szinte egyáltalán nem hoznak lázba. Közülük sokan a Homefront: The Revolutionra vannak ráfeszülve, ami szerintem nem az a játék lesz, ami ezen változtatni fog. Valószínűleg a közelébe se megyek majd (bocsi).

Mahmud

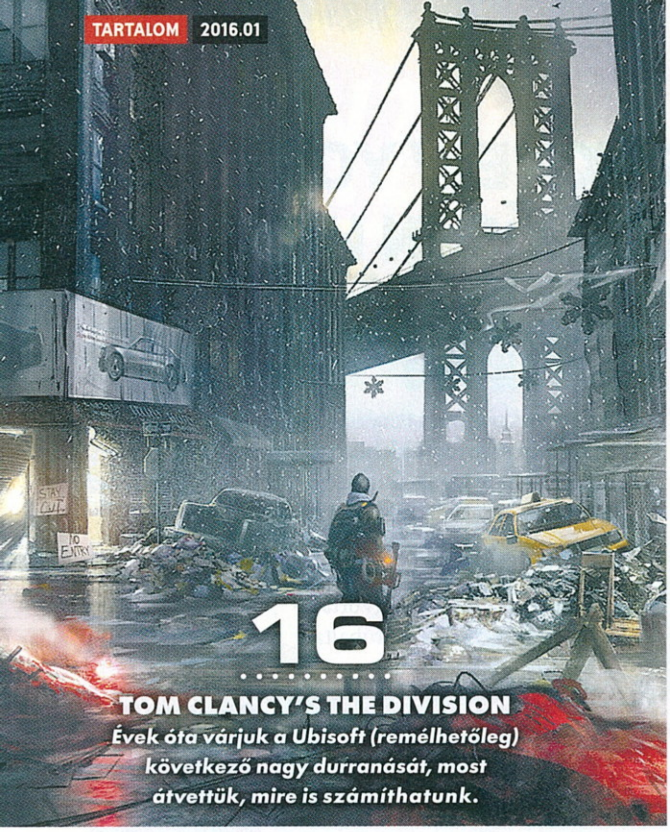
Sajnos az elmúlt két évben olyan szinten ráfüggtem a Hearthstone-ra, hogy az aktuális kiegészítőkön kívül alig várok más játékot. Így az újévi fogadalmam sem lesz újdonság: 2016-ban is kerülöm majd azokat a játékokat, amik előtt nem lehet kényelmesen megebédelni.

Obo

Kis gondolkodás után szinte biztos vagyok, hogy a 2016-os nagy, blockbuster címek közül a Far Cry Primal ki fog maradni. Már a negyedik rész sem tudott lekötni pár óránál tovább, ez pedig rögtön a bejelentésnél elveszített. Ősemberek, kőkorszak, botok és íjak? Mos komolyan? Ne már!

McMacko

A főszerkesztő bajszával. Úgy hallottam harap, ha húzgálják neki, így azzal semmiképp nem szeretnék játszani. Bár, ahogy nézem, se szakáll, se bajusz…. Whatever. A medvével sem, mert a medve nem játék. Meg a falba oktrojált konnektort is kihagynám. Heh, unalmas év lesz 2016!



16

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Évek óta várjuk a Ubisoft (remélhetőleg) következő nagy durranását, most átvettük, mire is számíthatunk.

46

ELITE DANGEROUS: HORIZONS

Immáron nemcsak repkedhetünk és hajót menedzselhetünk, hanem bolygókra is szállhatunk az új kiegészítővel.

Tartalom

ELŐZETES

016 Tom Clancy's The Division
020 Vampyr
022 The Isle
024 Noct
025 The Warden
026 Warhammer 40,000: Dark Nexus Arena
030 The Flame in the Flood
032 Descent: Underground
034 Ashes of the Singulatrity
036 RC Simulation 2.0
037 Metal War Online: Retribution
038 Guardians of Orion
040 Squad
042 Blackfaun

TESZT

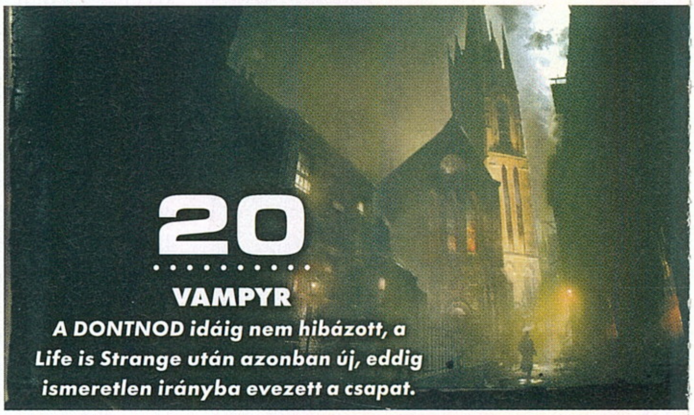
046 Elite Dangerous: Horizons
050 Devilian
052 The Mean Greens - Plastic Warfare
054 FIM Speedway GP 15
056 Valhalla Hills
058 Shadow Complex: Remastered
059 Assassin's Creed Syndicate: Jack The Ripper
060 Dispatcher
061 PewDiePie: Legend of the Brofist
062 DiRT Rally
066 TESO: Orsinium
068 MechWarrior Online
070 Hatoful Boyfriend: Holiday Star
071 Aviary Attorney
072 Into the Void
074 DARIUSBURST Chronicle Saviours
075 AX:EL
076 Zombie Vikings
078 Ben and Ed
079 Star Nomad 2
080 Blood & Gold: Caribbean!
082 Total War: Attila - Age of Charlemagne
084 Handball 16
085 Cosplay Maker

HARDVER

100 Surface Book - Hogyan készült?
102 Logitech G29 teszt
104 ASUS GX700 teszt
106 Razer Orochi teszt
106 Razer Kraken Pro teszt
107 Samsung S27E370D teszt
108 Sony H.ear On teszt
108 OZONE Argon teszt

ROVATOK

008 2015 legjobbjai
086 Gondolatébresztő: Fizessünk előre?
090 MOBA-rovat
092 Böjti Horrorkamrája
094 Klasszikusok újrajátszva: Descent
096 Brutal Doom
098 Játékmentőöv
110 Külvilág
112 Levelezés



20

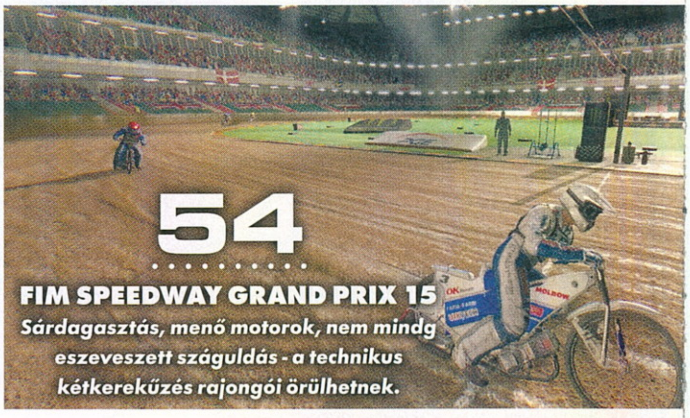
VAMPYR

A DONTNOD idáig nem hibázott, a Life is Strange után azonban új, eddig ismeretlen irányba evezett a csapat.

32

DESCENT: UNDERGROUND

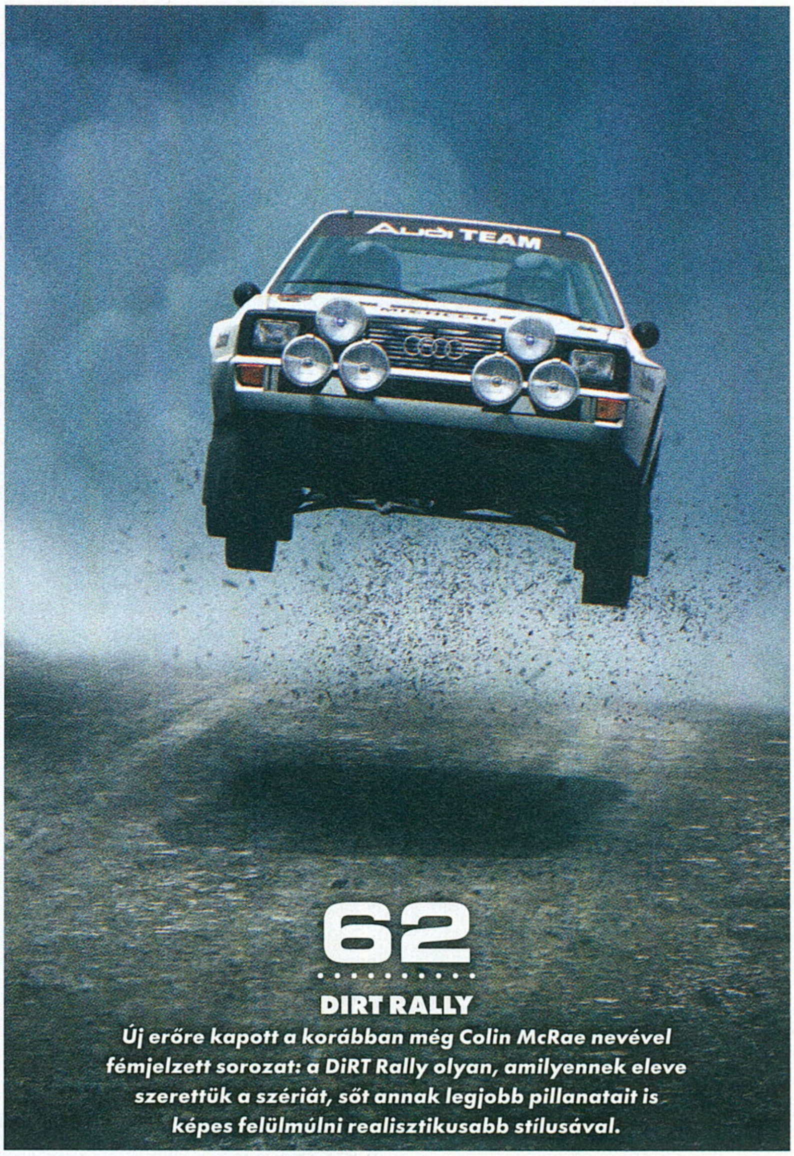
Egy igazi kult-klasszikus tért vissza az Underground képében, aminek egyből két oldalt szenteltünk.

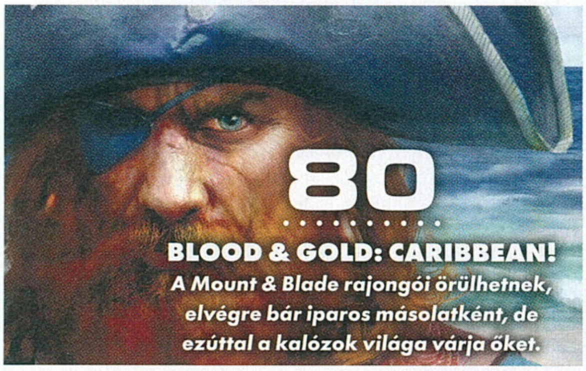


54

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 15

Sárdagasztás, menő motorok, nem mindig eszeveszett száguldás - a technikus kétkerekűzés rajongói örülhetnek.





TELJES JÁTÉK:

2GF3R4K3909D5H3T0VST

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 2TWU8UEN

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. március 1-ig** érvényes.

EGY NYOMOZÓ ELME ÖRÖK RAGYOGÁSA

The Raven

[ÍRTA **BULLSEYE**]

Legújabb teljes játékunkban mindenki kipróbálhatja, mire megy a krimikben megszerzett ismereteivel a virtuális életben. A több földrészen átívelő nyomozás ideális a kalandjátékokkal csak most ismerkedőknek, Agatha Christie-rajongóknak pedig kihagyhatatlan.

Az ötvenes években egy legendás tolvaj, a Holló fosztogatta Európa legnagyobb műkincsgyűjteményeit. A mestertolvaj pályafutásának egy eltökélt nyomozó, és annak szolgálati fegyvere vetett véget. Azonban néhány évvel később újra feltűnnek a Hollóra jellemző tollak, ám az eleganciát felváltotta az erőszak. Miközben mindenki azt találgatja, vajon a tévesen halottnak vélt tolvaj tért vissza kissé dühösebben, vagy csak utánzója akadt, az is egyértelmű, hogy valakinek ismét meg kell állítani a bűnözőt. És ki lenne erre alkalmasabb, mint az, aki egyszer már sikerrel járt ebben?

KÉT NAP A NYUGDÍJIG

Csakhogy a mi hősünk nem a sikeres, ám öntelt és goromba Nicolas Legrand, hanem egy egyszerű közrendőr. Anton Jacob Zellner középkorú, pocakos, barátságos svájci közeg, aki ugyan hamarosan leszerel, de az esze még mindig jól vág. Azt is kiokoskodja, hogy a napokban ellopott híres drágakőnek, a Szfinx szemének párját az Orient Expressen szállítják Egyiptomba, így elintézi, hogy áthelyezzék a vonatra, hátha ott majd valahogy bebizonyíthatja a világnak, mire képes. A megérzése nem csal: az eleinte eseménytelen vonatúton hamarosan kisebb furcsaságok történnek, és mire azoknak a végére jár, igazán felpörögnek az események. Titokzatos alakok, robbantás, gyilkosság, vonatút, hajókirándulás, egzotikus tájak, és persze rengeteg hazugság és ármány. A KING Art játékában mindent megkapunk, ami egy klasszikus krimihez szükséges.

Akinek a főszereplőről, a történetről, a karakterekről vagy éppen a helyszínekről esetleg Agatha Christie jutna az eszébe, rátapintott a lényegre. A Raven tiszteletadás az írónő felé, történeteinek és stílusának ízléses felhasználásával. Olyannyira, hogy az első helyszínen rögtön meg is ismerkedhetünk egy híres írónővel, aki enyhén szólva emlékeztet rá, és még a nyomozásunkban is segít egy keveset.

ALAPVETŐ, KEDVES DATA

A komoly Christie-rajongók, mint a 2013-as teszteket is készítő]{redenc mester, számos apróbb-nagyobb utalást felfedezhetnek még a játékban, ugyanakkor többen is panaszolták, hogy a történetek az eredeti könyvek ismeretében nem túl meglepőek. Azonban a bűnügyi rejtély megoldásához szerencsére egy klasszikus kalandjátékon keresztül vezet az út.

Ennek megfelelően rengeteget fogunk beszélgetni a főbb és mellékszereplőkkel, valamint tárgyakat szerzünk és igyekszünk azokat megfelelően kombinálni, felhasználni. Gyakorlott kalandozóknak nem jelent komoly kihívást a játék, ám éppen ezért ideális lehet a műfajjal ismerkedőknek, sőt azoknak is, akik eddig inkább távol maradtak a kalandjátékoktól. A beszélgetések ugyanis nem túl hosszúak, elég jól megírtak, és bár angol- vagy némettudás szükséges hozzájuk, többnyire könnyen érthetők és nem is túl pörgősek. Általában az egész játék kellemes, visszafogott tempóban halad, ahogy az herr Zellnerhez illik, így kezdőknek is lesz idejük megismerni a készítők gondolkodásmódját.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
KING Art

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2.0 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX 9c kompatibilis VGA, 1 GB HDD.

INFO

A The Raven: Legacy of a Master Chief eredetileg 2013. július 23-án jelent meg PC-re és konzolokra.

Ezzel kapcsolatban is csak jó híreink vannak. A legtöbb feladat és tárgyhasználat logikusan kikövetkeztethető. Néha egy lépéssel talán bonyolultabb, mint lehetne, de kis gondolkodás – vagy éppen szünet – után rábukkanhatunk a megfelelő megoldásra (a naplónk szintén nagy segítségünkre lehet). A kalandjátékokra sajnálatosan jellemző pixelvadászat miatt sem kell aggódnunk, ha a szóköz billentyűt lenyomjuk, megjelenik minden olyan elem az adott helyszínen, amivel kezdhetünk valamit – bár ez néhány kalandpontunkba kerül. Ezt egyébként a töltőképernyőn feltűnő tippek között is tudtunkra adják, ahogy azt is, hogy néha többször meg kell vizsgálni valamit, hogy minden lényegeset megtudjunk róla. Ami után viszont sok esetben már el is tűnik a különleges kurzor, ezzel jelezve, hogy az adott helyen vagy tárggyal már nincsen semmi dolgunk – bár ez később változhat.

A készítők jól láthatóan mindent megtettek azért, hogy a játékosok szabadon élvezhessék a nyomozást. Sőt ilyen

Kőkemény akció nem igazán van a játékban, hiszen ezúttal a kaland és a nyomozás dominál, de néhány revolvercsővel azért összefuthatunk a végigjátszás során.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzékénél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Na, bácsi, dalolásszon csak nekünk! Mit csinált január 14-én este, ha nem a PC Guru legújabb számát olvasta?

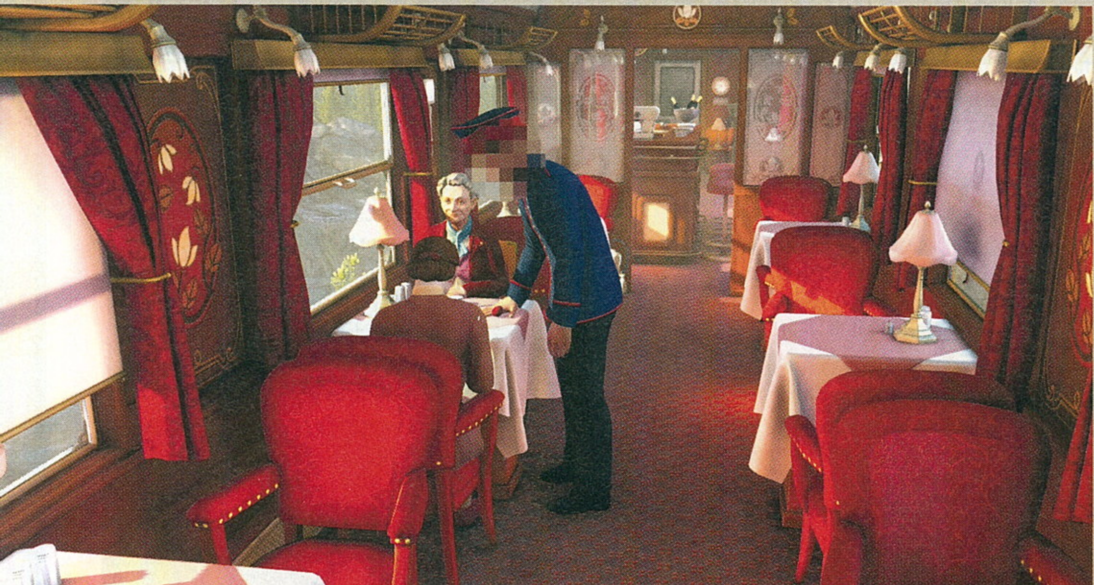
játékoktól szokatlan módon még a fehér foltok egy jelentős részét is kitöltötték.

A történet némileg rövidebb második felében ugyanis a rosszfiúk szemszögéből éljük újra az eseményeket. Ez persze csalásnak is minősíthető, hiszen így a helyszíneket újrahasznosítva növelték meg a játékidőt, de fantasztikus hangulati elem, hogy nem csak a detektív végső összefoglaló-monológjából derülnek ki a háttérben zajló események és motivációk. Ezek után kissé furcsa volt, hogy a kisebb, önálló szálakat véletlenül átugorhatjuk. Elég, ha rossz sorrendben beszélünk a szereplőkkel, és befejezetlenül marad egy apróbb történet. Ez szerencsére a teljes kalandra nincs hatással, csupán bosszantó, hogy kárba vész az erre fordított időnk, energiánk, no és a pontszámunk, ami elengedhetetlen az achievementekhez.

A TE HANGOD MÉLYEBB

Háromdimenziós kalandjátékot készíteni kockázatos, mert nem könnyű jól eltalálni a grafikai stílust. A Raven esetében szerencsére sikerült. A szereplők ugyan nem valósághűek, de nem is túl rajzfilmesek, így ha hajlandóak vagyunk lemondani a Digic Pictures szintű karakterekről, végig elfogadhatóak és komolyan vehetőek maradnak. Ebben sokat segít a remekül sikerült angol szinkron is. A zenei aláfestés is jól illeszkedik a korszakhoz és a hangulathoz, bár hosszabb távon azért idegesítő lehet, ha éppen elakadtunk egy fejtörőben.

Az animációk többnyire kiválóak, sőt kifejezetten élethűek. Zellner nem akció(játék)hős, így nem gyűr a belső zsebébe egy fejszét, de még egy nagyobb törölközőt sem: ezeket kézben viszi magával, és ha éppen máshoz nyúlna hozzá, leteszi. Ez jó pont a realitásnak, de az irányítást néha kissé megbolondítja. Egyrészt a nagyobb tárgyakat megfelelő sorrendben kell használnunk a sikerhez, másrészt az említett fejszét például bizonyos helyzetben nem tudjuk újra felvenni, egy másik parancsra magától fogja használni a biztos úr. Hasonlóképpen néha problémás a sima közlekedés, mert nem mindig egyértelmű, hogy hova kattintva lépünk vissza az előző helyszínre, de ez rövid sétával orvosolható.



CSAK MÉG EGYETLEN KÉRDÉS!

A Raven jóformán egyetlen gyenge pontja az epizodikussága volt. Nem csupán az fájt sokaknak, hogy a három részre bontott történet újabb adagjaira várniuk kellett, de az is ahogy, és főleg ahol elvágták az események menetét. Elég sok vita zajlott arról miért pont ott kellett véget érnie egy résznek, és hogy az érdeklődés fenntartásáért feláldozható-e a programra addig annyira jellemző játékos-központúság. Két dologban viszont szinte mindenki egyetértett. Abban, hogy a történetre megérte várni, mert remek szórakozást nyújt, és abban, hogy még jobb lett volna, ha egyszerre jelenik meg az egész. Most mindhárom epizódot megkapjuk egyben, így csak rajtunk áll, mikor tartunk szünetet a nyomozásban, és saját tempónkban élvezhetjük a KING Art remek kalandját.

2015 LEGJOBBJAI, A GURUK SZERINT

Eltelt egy újabb esztendő, ami rengeteg izgalmas pillanattal, órával és a gép előtt töltött nappal ajándékozott meg minket, játékosokat. Ennek megfelelően következzenek most a szerkesztőség nagy kedvencei, sőt honlapunkon olvasóinkat is megkérdeztük a témával kapcsolatban.

CHOCHO LEGJOBBJA – THE WITCHER 3: WILD HUNT

Mivel hétévesen az első játékaim a Stuns és a Wolfenstein 3D voltak (a szüleim jó arcok, legalább nem drogoztam, nem beszólni!), ezért nem meglepő módon az egyszemélyes FPS-ek, autós játékok, valamint ezeknek a műfajoknak a mindenféle változatai jönnek be legjobban. És persze a horror. Minden, ami horror!

Nem tudom nem azzal a közhellyel indítani az éves értékelésemet, miszerint 2015 egy tartalmas esztendő volt – ennek oka pedig, hogy mint a legtöbb közhely, ez is igaz. Befutottak régóta várt kedvencek, kaptunk pár meglepetést, valamint nagy visszatérőknek örülhettünk. Velem azonban kibabrált az élet. Történt ugyanis, hogy több mint fél évig máshol dolgoztam, ennél fogva kevesebb időt töltöttem játékkal, mint hajdanán. Így már most előrebocsátom, hogy ultraszubjektív módszerrel választottam ki azokat a programokat, amik számomra a legjobbak voltak.

A LEGJOBB...

Kezdjük is a Chocho-féle „Év játékával": ez a **SOMA**, a Frictional Games „egzisztenciális horrorjátéka". Nem sok programnak adok 90 feletti százalékot, de ez megérdemelte – akit érdekel, miért imádom annyira, olvassa el a 2015/10-es PC Guru 28. oldalán található tesztet! A legjobb azonban nem egyenlő a legszebbel: még most sem értem, hogy sikerült a CD Projekt RED-nek belezsúfolnia mindazt a földi gyönyört a **The Witcher 3**-ba, amit wilson koma részletesen ki is tárgyalt a 2015/06-os számban közölt tesztjében. De nem mehetek el szó nélkül a **Bloodborne** című csoda mellett sem: ez az egyetlen olyan játék, amiért megéri PS4-et venni!

... ÉS A LEGROSSZABB

Volt legjobb, legszebb, legexkluzívabb, mi van még? Á, igen: a legrosszabb! Innét is küldöm kérges középső ujjamat a Stainless Games csapatának, akik évekig hitegettek, majd arcon köptek a **Carmageddon: Reincarnation** kiadásával. Ebben a számban olvashatjátok JohnBart Gondolatébresztőjét az Early Access-játékokról. Nos, ajánlom, hogy rágjátok át alaposan, és ne hagyjátok magatokat úgy megszívatni, miként én tettem, mert bizony mondom, azóta is fáj az állkapcsom! G

BATE LEGJOBBJA – FALLOUT 4

A múlt évezredben, a nyolcvanas évek végén kóstoltam bele először a videojátékokba, majd húsz évvel később ez lett a munkám, napi szinten teszteltem a legújabb csodákat és hét éven át írtam róluk a Guruba. Ennek részben már vége, de azért 2015-ben sem tettem le a kontrollert, voltak nagy kedvenceim és értek csalódások is.

Az új munkám sokkal inkább a filmekről és a sorozatokról szól, mint a videojátékokról, de azért voltak olyan címek, amelyek felkeltették az érdeklődésem, és leültettek a képernyő elé. Az élményeim persze nekem is meglehetősen vegyesek.

A JÓ

Rögtön vágjunk is a közepébe, kezdem azzal, hogy mi volt 2015-ben a legkellemesebb meglepetés számomra: a **Mad Max**. A filmet imádtam, és az Avalanche Studios játékának ugyan a helyszínen és a főhősön kívül sok köze nem volt a mozgóképhez, a program így is a szívemhez nőtt. Nem találta fel a spanyolviaszt, nem lehet hatalmas változatossággal vádolni, de az atmoszféra magával ragadott, imádtam tuningolni a Magnum Opust, és az autós részek kifejezetten élvezetesre sikeredtek. Igazából nem vártam sokat, mégis napokra elvesztem benne. Ha nem játszottál vele, mindenképpen érdemes pótolni.

A ROSSZ

Érdekes, hogy a legnagyobb csalódást pont az a program okozta, amit a legjobban vártam. Nem volt rossz az **Arkham Knight** (mondjuk én konzolon játszottam vele), de egyáltalán nem lett akkora előrelépés a sorozatban, mint amilyen a City volt az Asylumhoz képest. Engem ráadásul kifejezetten irritált a Batmobil, számomra a Sötét Lovag nem egy olyan karakter, aki egy tankban ülve tesz rendet Gotham Cityben. A rám erőltetett járműves küldetések miatt végül be sem fejeztem a történetet – talán 2016-ban majd teszek vele egy újabb próbát.

ÉS A CSÚCS

Aki forgatta a tavalyi év utolsó Guruját, annak nem lesz meglepetés, hogy tavaly számomra a **Fallout 4** volt az év játéka. A Bethesda munkája is távol áll a tökéletestől, voltak olyan változások, amik kifejezetten bosszantottak, de a jól ismert univerzum és az általam imádott posztapokaliptikus hangulat ezúttal is magával ragadott, így végeredményben a Fallout 4-gyel töltöttem a legszórakoztatóbb órákat. Nem volt kérdés, hogy nálam ez a játék 2015 nyertese. G

BÖJTI LEGJOBBJA – THE WITCHER 3: WILD HUNT

37 éves örök gyermek vagyok, aki 8 éves kora óta a videojátékok, filmek és zenék, valamint a könyv- és újságírás nagy rajongója. Utóbbiból 2001 óta tevékenyen ki is veszem a részem. Kedvenceim: a klasszikusok és retró alkotások mellett az FPS-ek, akciójátékok, RPG-k, versenyzős és horror programok.

A 2015-ös év rendben volt. Talán így jellemezhető leginkább az elmúlt esztendő, elvégre, míg kifejezetten kiemelkedőnek sem számított, igazán rosszat sem lehetett róla mondani. Persze az üzleti modellek pénzorientált átalakulása rossz irányt sejtet az ipar tekintetében. Amíg pedig fizetjük a kivágott tartalmakat horribilis összegért kínáló DLC-ket, az előre betervezett szezonbérleteket, a fejlődésért szükséges belépőkártyákat, addig ne csodálkozzunk, ha minden bőrt igyekeznek lehúzni rólunk.

Amúgy elégedett vagyok. 2015-ben közel 150 játékot teszteltem le, nagyjából további 50-et önhatalmúlag próbáltam ki, a nagyját pedig élveztem is. Volt néhány nagy csalódás, egy-egy esetben furán grimaszoltam az eredményt szemlélve, de átlagosan izgalmas perceket, órákat, napokat, netán heteket hoztak magukkal a kiszemeltek.

AZ ÉV JÁTÉKA

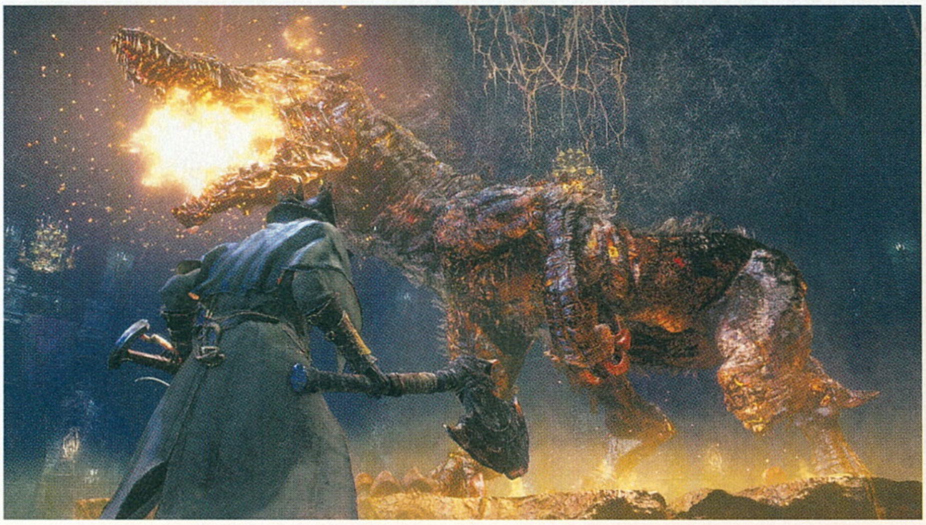
Egyfelől mondhatnám azt, hogy gondban vagyok, miszerint rengeteg nagyszerű címet tudhatott magáénak az esztendő, de szerencsére nem kell sokat tanakodnom, ha egy kiemelt alkotást kell megneveznem. A **Dying Light** hozta az elvárt minőséget, sőt történetmesélés terén sokat fejlődött a lengyel Techland, persze ettől még nem mondható a legjobbnak a parkour mozdulatokkal teli zombimészárlás. A **Bloodborne** fantasztikus volt, azonban a Dark Souls-sorozathoz képest maradt egy minimális hiányérzetem. A **Fallout 4** is igazán minőségire sikeredett, ahogy a **Just Cause 3**-ban is jól összejött a mindent leromboló játékmenet, sőt még a **Batman: Arkham Knight** is működőképes lezárásnak bizonyult. Ha rendesen futott. A **Rainbow Six Siege** és a **Call of Duty: Black Ops III** fantasztikus többjátékos élmény lett (a Battlefield: Hardline-ról és a Star Wars Battlefrontról ugyanezt nem tudom elmondani), a **Halo 5: Guardians** és a **Rise of the Tomb Raider** több jelenete is káprázatos, az **Until Dawn** és a **SOMA** megfagyasztotta ereimben a vért. Lehetne még folytatni a felsorolást, de nem húzom tovább az időt. A **Pillars of Eternity** sajnos kimaradt az életemből (pótolni fogom), emiatt nem volt vetélytársa a lengyel csodának, ami nem más, mint a CD Project RED készítette **The Witcher 3: Wild Hunt**. Több száz óra, millió és egy egyedi élmény, monumentális pillanatok, fülbemászó dallamok, egyetlen káprázatos világba csomagolva. Le a kalappal, ez így nagyon betalált, illetve köszönöm az élményt!

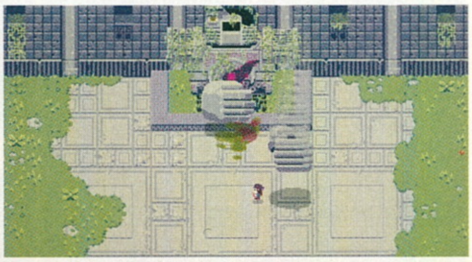
AZ ÉV INDIE-JE

Furcsamód nem a horrorjátékok közül szemezgettem a választott kategóriában, pedig az a mezőny is elég erős lett idén. Ehelyett a független, sokszor kis költségvetéssel dolgozó fejlesztőket helyezem a porondra. Az **Armello** mesés világa egyből megfogott, a **STASIS** fantasztikus horrorja megrázott, a **The Red Solstice** taktikus aprítása magával ragadott, a Titan Souls pedig... Nos, a **Titan Souls** egyben volt retró varázs a NES/SNES nyomdokában, illetve komoly kihívás a Dark Souls-szériát idézve. Vannak persze hibái, emellett szinte csak főellenfelekkel bír, mégis elvarázsolt a stílusa és megvalósítása.

AZ ÉV LEGROSSZABBJA

Star Wars Battlefront? **Hatred**? Ugyan már. Az üzleti modell, netán a botrányra kiélezett marketing csak egy dolog. Na de az, hogy valami semmilyen formában ne működjön, a programért pedig végül a kiadó kérjen bocsánatot (nem véletlenül)... na, ez az, ami megdöbbentő és váratlan. Igen, az **Afro Samurai** második részéről van szó.





CHRIS LEGJOBBJA – CITIES: SKYLINES

Rettenetesen öreg motoros vagyok, 1998 óta pedig tagja a PC Guru csapatának. Az első videojátékommal még 1983-ban, Commodore 64-en találkoztam, azóta nem tudok elszakadni ettől az izgalmas világtól. A játékokban a tartalmat, a kihívást és az újdonságot díjazom, nehéz megvezetni azzal, hogy valami csak jól néz ki. Ennek ellenére értékelem a modern technika által nyújtott megvalósítást.

Úgy veszem észre, hogy minden évben akad egy-két olyan játék, amely miatt elismerően bólogatok az elmúlt esztendőre visszatekintve. Bár egyre több folytatással, remake-kel és újraindított anyaggal találkoztam, jó volt látni, hogy az indie piac egyre több szelet fog ki a nagy kiadók vitorláiból. Jó néhány Kickstarter kezdeményezésre befizettem, és egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy nem fogom megbánni a befektetéseimet. Egyedül a **Star Citizen** kapcsán vannak aggodalmaim, de ugye 2016-ban kiderül, azoknak volt-e alapjuk. Jó játékból pedig bőségesen kijutott 2015-ben is, olyannyira, hogy a legtöbbnek alig, vagy egyáltalán nem jutottam a végére. Ott volt ugye az év elején a **Pillars of Eternity**, ami egész egyszerűen ledöntött a lábamról, majd jött a döbbenetes **The Witcher 3**, amit sajnos a mai napig nem sikerült még végigjátszanom.

AZ ÉV JÁTÉKA

Márciusban érkezett az egyik nagy kedvencem, a **Cities: Skylines**, amit azóta is elő-előveszek, ha várósépítős hangulatban találom magam. Terelgetni a forgalmat az utcákon, esténként nézni a város fényeit, felhúzni még egy lakóparkot vagy bulinegyedet fantasztikus élmény. Aztán jött a **Battlefield: Hardline**, amit nem tudtam megkedvelni, majd májusban végre jól kiversenyezhettem magam a **Project: CARS**-szal, amit alig várok, hogy kipróbáljak VR-szemüveggel is. Nagy meglepetés volt számomra a **Mad Max**, amit sikerült végigtolnom annak ellenére, hogy nem sok újdonságot tartalmazott, de olyan jól klappoltak benne a nyíltvilágú progik unalomig ismételt elemei, hogy végül alig bírtam letenni. Aztán ott volt még 2015-ben egy rakás folytatás is, mint a **Might & Magic Heroes VII**, a **Mortal Kombat X**, meg újraélesztették a **Need for Speed**et, amiket bár mind végig akartam játszani, nagyon nem ragadtak meg. Nem úgy, mint a **Call of Duty: Black Ops III**, amit furcsa mód élveztem, a **Star Wars Battlefront** után igazán üdítő volt vele játszani. Szerettem a **Fallout 4**-et is, amibe sikerült beleölnöm jó néhány tucat órát, na és ott volt a **Starcraft 2: Legacy of the Void** is, ami hozta a tőle elvárható minőséget. És ki ne felejtsem a **Rainbow Six Siege**-et se, ami eszméletlen jó kis lövölde lett!

Ebből a listából nehéz volt választanom, de végül az év játéka nálam a **Cities: Skylines** lett, ami kétségtelenül a legjobb városépítős program, ami valaha készült. Hihetetlen jó érzés benne utakat húzni, autópályákat vagy sugárutakat építeni, amelyekből aztán leágazatok egy rakás kisebb utcát. Az épületek fantasztikusan mutatnak, a város pezseg, vibrál a kezeim alatt. Mindemellett nagyon jól is néz ki, főleg az After Dark kiegészítő érkezése után. Arról nem is beszélve, hogy mostanra már több mint 50.000 addont is kaptunk hozzá rajongóitól.

2015 LEGROSSZABBJA

A tavalyi év legnagyobb csalódása számomra a **Hardline** volt, amihez elég nagy hiba volt odarakni a Battlefield címet. A koncepciót már alapból hibásnak tartottam, a végeredmény pedig nem győzött meg arról, hogy a teszt után is játszanom kéne vele.

2016 LEGJOBBAN VÁRT CÍME

Jövőre rengeteg jobbnál jobb anyag érkezik, viszont amit mindennél jobban várok, az a **VR**-szemüvegek megjelenése, ami szerintem megváltoztatja azt, hogyan is játszunk.

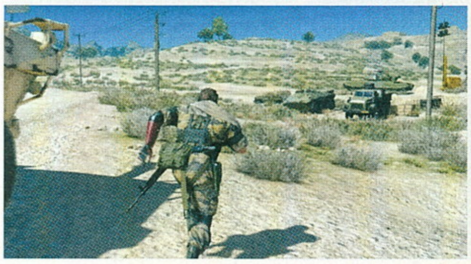
WILSON LEGJOBBJA – HEROES OF THE STORM

Hogy mióta játszom? Mióta az eszemet tudom. Hogy mi a kedvenc műfajom? Inkább mi nem: nem hiszem, hogy létezne olyan stílus, ahol nem találnám meg az örömömet. Ki vagyok? Arthur, a britek királya! De kik azok a britek?

Év játékát választani sosem egyszerű dolog, különösen egy olyan esztendőben nem, amikor már tavasszal megindul a dömping, és nemhogy őszig nem áll meg, de jócskán belenyúl még a télbe is. Ezt persze hagyományosan mindig azok a játékok szívják meg, amik január-február magasságában landolnak, így teljesen el is feledkezhetnénk az amúgy baromi szórakoztató **Dying Light**ról, vagy az év egyik legnagyobb csalódását okozó **Evolve**-ról, amely az első egy órában maga a tökéletesség, a tízedikben pedig a dögunalom.

Az pedig már halmozottan komoly helyzet, ha az év két legjobbnak ígérkező szerepjátékát háromnegyed év választja el – a **The Witcher 3: Wild Hunt** nemhogy nem okozott csalódást, de igazából az év talán legjobb élményét adta (az általam legjobban várt **Fallout 4** azonban sajnos elég nagy csalódást okozott). Szinte gondolkodás nélkül adnám neki a GotY-díjat, még ha ott is volt a PC-s **GTA V**, amely második végigjátszásra is akkora élményt adott, mint elsőre, vagy a parádésan hangulatos **Batman: Arkham Knight**, amely számomra a széria csúcsa az Arkham Asylum után. És akkor még csak meg sem említettem a **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**t, a sorozat talán második legjobb epizódját, minden idők egyik legnagyszerűbb akció-kalandjátékát, amit volt szerencsém egyenesen a kiadó európai központjában nyüstölni. Imádtam a nyitott játékmenetét, beleszerettem női mellékszereplőjébe, örömmel fedeztem fel minden titkát. Aki pedig ismer, az tudja, mekkora szó, ha valami elé kétszer is leülök, a MGS V-öt pedig a kiadásakor is beszereztem, és összesen 100 órát tettem bele – és nem bántam egy percét sem, még a talán keserédes lezárást sem, ahol Kodzsima ismét megmutatta, miért több, mint egy átlagos rendező / dizájner.

Van azonban egy kiadó / fejlesztő, amely egyszerűen nem tud csalódást okozni, és a Blizzard a **Heroes of the Storm**mal odáig ment, ahová még senki sem jutott el: a mindennapjaimba. Az MMORPG-re szokás azt mondani, hogy olyan alapvető létszükségletté / napi berögződéssé tud válni, mint az evés, az ivás és az alvás, de az én esetemben a Heroes of the Storm az, ami elérte ezt a státuszt, a kiadása óta ugyanis – decembert, és az üzleti utakat leszámítva – nem volt egyetlen olyan nap, amikor ne ültem volna le elé, hogy teljesítsem a napi küldetéseket. Pedig a HoTS nem talált fel új műfajt, és sok egyediség sincs benne, de a Blizzard-karakterek önmagukban elegek ahhoz, hogy megérjen egy misét, hát még a 15-20 percre szabott meccsideje, ami egész egyszerűen tökéletes, ha az ember kevés időből kénytelen gazdálkodni, és azt szeretné esetleg úgy felélni, hogy közben ne kelljen komoly agymunkát végeznie. Félreértés ne essék, a HoTS egyáltalán nem agyatlan, az észnélküli emberek komolyan tönkre tudják tenni a fordulókat, de kellő gyakorlással, rendes game awareness-szel és persze ismerősökkel, barátokkal a Heroes of the Storm tökéletesen kiporciózott MOBA-löketet ad, méghozzá alapjáraton ingyen. Azt azért nem merném leírni, mennyi (valós) pénzt öltem bele, de mindenért az 50%-os leárazást okolom, és persze azt az OCD-t, ami miatt minden karakter meg kell, hogy legyen.



OBO LEGJOBBJA – ROCKET LEAGUE

Éppen az előző hónapban lettem 25 éves, ami azt jelenti, hogy már legalább másfél évtizede imádom a játékokat, 2008-tól kezdve pedig írok is erről a PC Guru különböző felületein, de leginkább online. Kedvenceim az akciójátékok, az arcade versenycímek és a lövöldék, utóbbiak főleg multiplayer tálalásban.

Ha alaposan belegondolok, azt kell, mondjam, a mögöttünk álló esztendő nem hagyott bennem különösebben mély nyomot; nem volt rossz, de kifejezetten jónak sem mondhatnám, talán inkább a semmilyen jelző illik rá a legjobban. Tény, hogy több régi álom (**Shenmue 3**, **Psychonauts 2**, **Final Fantasy 7 Remake**) is megvalósulhatott, ezzel szemben viszont ott van a minden eddiginél pofátlanabb, a játékosokat az utolsó forintig lekopasztó üzleti modellek nyomasztó jelenléte, és ha brutálisan őszinte akarok lenni, akkor idén egy kezemen meg tudnám számolni, hogy hány olyan játék jelent meg, amit tényleg érdemes volt megvenni és végigjátszani.

Szóval, kissé csalódás volt 2015, és nem tudok optimistaként tekinteni a jövőre, ugyanis semmi jele nincs annak, hogy változás közelít - reménykedni persze lehet.

AZ ÉV JÁTÉKA

Ha az a kérdés, mi volt az év játéka, azt mindig nehéz megválaszolni, idén azonban valamivel könnyebb a dolog, ugyanis kevés olyan cím jelent meg, ami komoly eséllyel pályázik erre - sokaknál favorit az év elején kiadott **The Witcher 3: Wild Hunt**, míg másoknál a **Fallout 4** az esélyes, de ott van még az **MGSV** vagy PC-s **GTAV** is.

Mindezekkel szemezgettem én is, és habár valóban lebilincselt Geralt kalandja, Boston rabul ejtett, a Grand Theft Auto V-öt meg képes voltam még egyszer megvenni, a győztes mégsem a fentiek közül került ki.

Az a játék, ami idén a kedvencem lett, egy indie alkotás, amely a nyári uborkaszezon kellős közepén jelent meg, de azonnal a csúcsra is tört. Ez a **Rocket League**, amire kezdetben még csak legyintettem, a Steam őszi vására alkalmából azonban mégis lecsaptam rá, és nem is bántam meg. Azóta szó szerint minden nap letolok pár meccset, annyira függőséget okoz a rakétameghajtású kocsikkal való focizás. A játékmenet könnyen eltanulható, de meglepően mély, és habár helyenként nagyon frusztráló, az izgalmas pillanatok túlsúlyban vannak, és nincs egyetlen unalmas pillanat sem. Sőt továbbmegyek: nagyon úgy áll a helyzet, hogy a Rocket League-gel még jövőre is játszani fogok, annyira tetszik.

AZ ÉV AKCIÓJÁTÉKA

Itt egy kicsit csalok, a választottam ugyanis éppen annyira RPG, mint akciójáték, de nem tudok jobb jelöltet erre a címre, mint a **Fallout 4**. Boston csodálatosan lepusztult világa képes magába szippantani, és nem ereszteni a bátor kalandor bőrébe bújt énemet - órákig csak barangolni, felfedezni, a fő történettel mit sem törődni. Ezt vártam, és ezt meg is kaptam. A Bethesda megint megcsinálta, egy újabb kiváló játékot tett le az asztalra.

AZ ÉV LEGROSSZABBJA

Sajnos sok cím szóba jöhet, ha az év legrosszabbját keressük: **Hatred**, **Alone in the Dark: Illumination**, **Afro Samurai 2** és így tovább, nálam azonban a **Batman: Arkham Knight** volt az, ami kiverte a biztosítékot. Egyrészt ugye ott a szimplán pocsék, összecsapott PC-s átirat, másrészt pedig maga a játék sem az, amire igazán számítottam volna. A Rocksteady legújabbja ugyanis nem tudott felnőni a nagyszerű elődökhöz, a fejlesztők nem használták ki a játékban rejlő potenciált, a Batmobilt pedig túlzásba vitték.

MCMACKO LEGJOBBJA – LIFE IS STRANGE

Körülbelül 1990 óta nyüstölöm a játékokat, C64-en és egy ócska Atari klónon kezdtem, majd a 8-16-32 bites konzolokon keresztül, PC-n át, a PS4-ig bezárólag mindenevőként hódoltam-hódolok a hobbimnak. A Guru mellett az online Gamer365 felületén is publikálok úgy nyolc éve, de főállásban is geek üzemmódban működöm, hiszen a BME-n oktatok-kutatok.

Az ember szinte bele sem mer gondolni, hány éve nyüstöli a videojátékokat. Én minden egyes évértékelésnél picit bajban vagyok azzal, hogy az aktuális termést, a friss élményeket miként is tudom majd elhelyezni a gamer pályafutásom nagytotáljában. A 2015-ös év talán azért is volt izgalmas számomra, mert egyrészt sikerült az egész esztendőt gurus mezben is végigcsinálni, másrészről pedig játékosként és az új generáció követőjeként végre teljes lett a kép. Ott csücsül a PS4 mellett most már az XONE és egy Wii U is, így végre teljes mértékben átlátom az aktuális rendszerek gyengeségeit és erősségeit. Az XONE egy nagy meglepetés, mert amennyire nehezen indult a szekere, most annyira tetszetős az infrastruktúrája (a rettenetesen újraszervezett dashboard ellenére is). Szinte teljesen eltűntek a multiplatform címeknél látott kezdeti különbségek, az exkluzív megjelenések pedig igényes szórakozással szolgáltak.

Az idei multiplatform kategóriába tartozó abszolút kedvenc amúgy a **Life is Strange** volt, amely a Twin Peaks misztikumát csattintotta össze a narratív kalandjátékok formátumával és a tinidrámák műfajával. Imádtam a milliónyi utalását, a játék szokatlan öntudatát, az eseményeket lelkesen követő párommal pedig könnyes szemekkel kapcsoltuk ki a gépet minden egyes epizód végén. Alig várom, hogy januárban a dobozos, gyűjtői változatot is magamhoz szólíthassam.

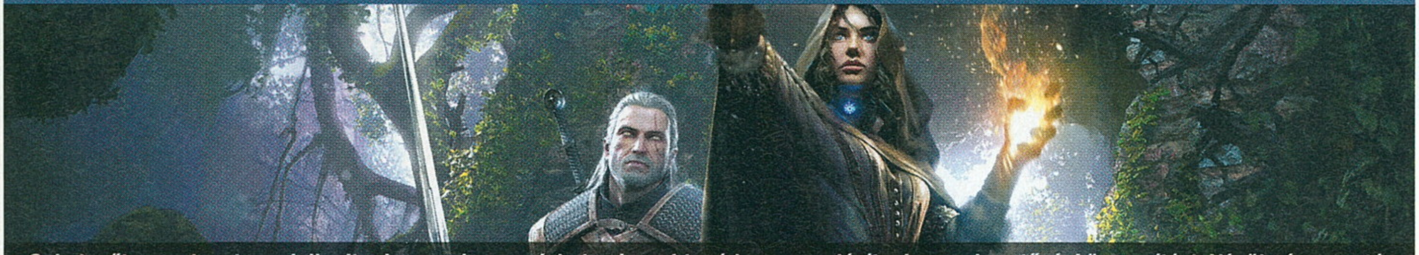
Nintendo fronton két nagy meglepetés várt rám 2015-ben. A **Xenoblade Chronicles X** mindenképp az év egyik csúcsteljesítménye – tesztemben bőven kifejtettem, hogy miért is. A másik meglepetés a **Splatoon** volt, amely játékmenetével lekenyerezett, tartalmával viszont lelombozott. Hamarosan újra ránézek, állítólag az ingyenes frissítések jót tettek a kezdetekben szinte F2P szintű tartalommal felvértezett, kompetitív multi játéknak.

Aztán ott az XONE-exkluzív **Forza 6**, amely végre megmutatta, hogy milyen is egy méltó folytatás, valamint rávilágított arra is, hogy az amúgy tisztességes és emlékezetes **Project CARS** helyett inkább a látványosabb, könnyedebb, kevéssé megterhelő autós műfajnál fogok maradni. A platform idén kitermelt egy bivalyerős **Tomb Raider**-epizódot is, amely bőven hozta, amit vártam tőle – egy olyan szórakoztató akciójátékot, amely minden ízében lebilincselő, nagybetűs Videojátékként vezette kezemet. A csodás **Rare Replay** és a régi 360-as játékok One-on történő futtatása szintén 2015 remek X-pillanatai közé tartoztak.

PlayStation fronton a **Tearaway: Unfolded** nyújtotta a legnagyobb élményt. Egyszerűen imádom a manapság ialulreprezentált platformjáték műfajt, ebbe a ködhalmazba pedig annyi szívet-lelket pakoltak Media Molecule-ék, amire ritkán van példa (még akkor is, ha egy Vita-játék felturbózott kiadásáról beszélünk). Az **Everybody's Gone To The Rapture** is az év legjobbjai között van, de csak azért nem ez nyerte a PS-frontot, mert az amúgy PS4-en is szép köröket futó **Ethan Carter**t majdnem minden tekintetben jobb játéknak tartom.

És ott vannak a kimaradt, vagy csak részben elkezdett címek is. **MGSV**, **Until Dawn**, **Battlefront**, **AC Syndicate**, **Halo 5**... Hajjaj, valahogy mindig úgy állok az év végi számadásnál, hogy na, majd jövőre a backlogra is szánok némi időt. De nagyon úgy látszik, hogy a visszamaradó játékok puffere 2016-ra is csak duzzad és duzzad...

A PC GURU LEGJOBBJA – THE WITCHER 3: WILD HUNT



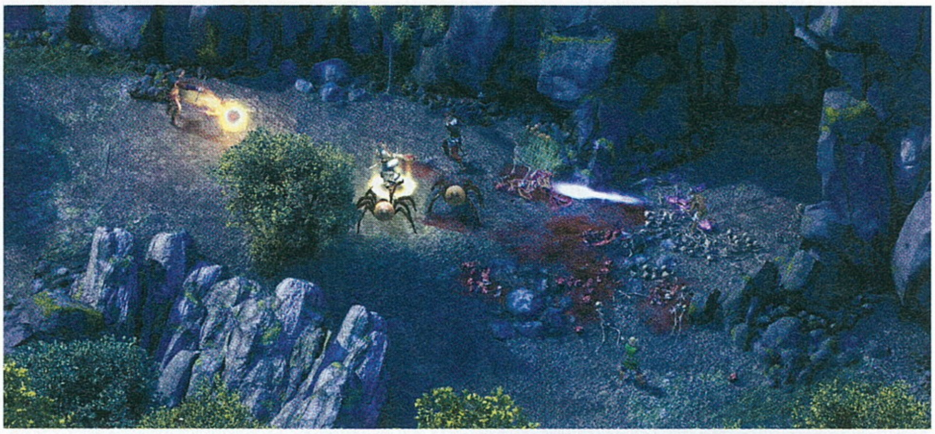
Sokat, sőt rengeteget gondolkodtunk azon, hogyan lehetne korrekt módon megvalósítani a szerkesztőségi összesítést. Végül pár nap után sikerült megvilágosodnunk. Mi jellemezhetné jobban a PC Guru véleményét és szemléletét, mint maguk a magazinos értékelések? Következzenek tehát az elmúlt 12 lap legjobbjai.

Az előző oldalakon többen leírtuk, milyen élményekkel gazdagodtunk az elmúlt egy esztendő során. Örömünket és bánatunkat is papírra vittük, azonban mindez nagyon személyes meglátást tükröz, nem szükségszerűen a magazin értékeléseit – persze mi magunk alakítjuk azt is, de mégis más külön-külön megemlékezni egy ilyen forgalmas, videojátékokban gazdag 365 napról. A 2015-ben megjelent 12 lapszámban ugyanennyi teszt szerepelt. Jobbak és rosszabbak mérettették meg magukat íróink előtt, nagy beharangozással bíró AAA-s címek és indie-k egyaránt megfordultak nálunk. Mivel minőségi munkából rengeteg kijutott, az volt az elképzelés, hogy a 90 százalékos, vagy azt túlszárnyaló programokat dobjuk be a kalapba, azután megnézzük, mi sül ki ebből a katyvaszból. Nos, az eredményt a következő sorokban láthatjátok, avagy most már tényleg az esztendő legkiemelkedőbb és legrosszabb alkotásai következnek.

A JÓ

90% felett rengeteg játék lett értékelve. Meglepően sok, ami azt jelenti, hogy jó kis év volt a 2015-ös. Többek közt a **Bloodborne**, az **Ori and the Blind Forest**, a **Batman: Arkham Knight** és az **Until Dawn** is átlagon felül teljesített. A sportok kedvelőinek pedig aztán kifejezetten kedvezett az elmúlt 365 nap, hiszen mind a **PES 2016**, mind az **NBA 2K16**, mind pedig a **Football Manager 2016** kiváló minősítést zsebelt be tőlünk.

Ami azonban külön kiemelésre és megemlékezésre érdemes, az a holtversenyben befutó **GTA V** és a **The Witcher 3: Wild Hunt**. Előbbit a személyes listákon például kevesen jelöltük, elvégre a Rockstar már most legendás produkciója kétszer jelent meg a különböző generációs konzolokra, a korábbi verziók pedig rendre a GotY-szekcióban végeztek mindenkinél. Persze a PC-s változat az elődőknél is többet nyújt, így kihagyhatatlannak mondható. A Witcher-széria befejezéséről sokat már nem érdemes mondani, aki idáig kihagyta, az sürgősen pótolja, vagy magára vessen – egyértelműen a CDPR üdvöskéje vált 2015 legjobbjává a PC Guru szerkesztősége szerint. A két 98%-os



dobogós mellé esett be a 95%-os **Pillars of Eternity**, ami a legjobb aRPG-k hagyományait elevenítette fel, megunhatatlan formában.

A ROSSZ

Persze az eddig felsoroltak a legjobb és legnagyobb címek közül kerültek ki. Azonban nézzük meg azt is, hogy mik voltak a legrosszabbul teljesítő programok. **The Flock**? **Devil's Third**? Ugyan már! A 40 százalékos tesztek kifejezetten jónak számítottak, ha a felhozatal legalját vesszük számításba. A **Lucius II** és az **Afro Samurai 2** holtversenybe került a 35 százalékos leminősítéssel, míg a **Cabela's African Adventures** (25%) és a jobb sorsra érdemes kultikus sorozat legújabb epizódja, az előzményekhez nem kapcsolódó **Alone in the Dark: Illumination** vitte el a citromdíjat. Utóbbi kemény 10 százalékot kapott, ennek alapján pedig inkább kukába való termékről van szó, nem pedig embereknek szánt szórakoztató cikkről.

A CSÚF?

Hajlamosak vagyunk rút kiskacsaként kezelni, közben az indie-műfaj sok esetben nyújt művészi, modern, netán a legnagyobbakkal vetekedő

vizualitást. Persze a rossz beidegződések, az eltérő üzleti hozzáállás és árazás miatt más kategóriát képviselnek, mint nagy kiadóval rendelkező társaik. 2015 a garázsfejlesztések terén is kellően erősnek bizonyult. A **The Talos Principle**, a **Keep Talking and Nobody Explodes** is 90 százalékkal végzett, ahogy a minden téren kiemelkedő **Rocket League** is. Ami azonban vitte a prímet, az a holtversenyben végző **Infinifactory** és **SOMA** (92%), valamint a dobogóra kerülő **Undertale** (96%).

Ez volt tehát a PC Guru értékelései alapján megválasztott felhozatal. Bízunk benne, hogy a következő egy év is hasonlóan produktívan fog eltelni, mi pedig (veletek együtt) nagyszerűen szórakozunk majd a friss megjelenések birtokában.

OLVASÓINK LEGJOBBJAI – VOX POPULI, VOX DEI

PC GURU ONLINE

Előző számunk megjelenésétől számítva, egészen az újévig volt lehetőség a szavazásra, a tisztelt olvasó pedig letette a voksát. Összesen 2164-en, tehát több mint 2000-en hallatták a hangjukat, így bőven rálátásunk nyílt arra, hogy mik voltak az év legjobbjai, mik a legnagyobb remények 2016-ra. A kitöltött kérdőívek alapján jött létre az alábbi összegzés, ami így nem a mi véleményünket tükrözi, hanem a nép akaratát.

AZ ÉV JÁTÉKA: THE WITCHER 3: WILD HUNT

Nem meglepő módon a harmadik Witcher győzött (42%), mögötte pedig a GTA V (20%) és a Fallout 4 (15%) kapott kiemelt figyelmet.

AZ ÉV AKCIÓJÁTÉKA: MGS V: THE PHANTOM PAIN

Kojima megnyerte a csatát (25%, látod ezt, Konami?), de a Dying Lightnak (21%) és az AC Syndicate-nek (20%) sincs miért szégyenkezni.

AZ ÉV RPG-JE: THE WITCHER 3: WILD HUNT

A Witcher ebben a kategóriában is vitte a pálmát (62%!), míg a Fallout 4 (33%) és a Pillars of Eternity (4%) háttérbe szorult.

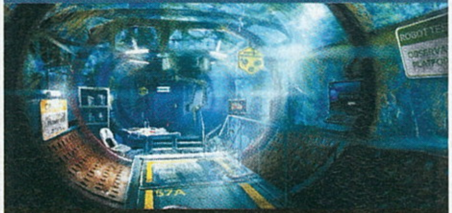
AZ ÉV STRATÉGIAI JÁTÉKA: STARCRAFT II: LOTV

A Legacy of the Void (60%) mindent vitt, míg a Total War: Attila (31%) és a Galactic Civilizations 3 (5%) szinte alig jutott szóhoz.

AZ ÉV MULTIPLAYER JÁTÉKA: STAR WARS BATTLEFRONT

Egyik legszorosabb kategóriánk: a Battlefront (38%) győzött, a Siege (37%) a nyomában volt, míg a Black Ops III (18%) hátrébb végzett.

AZ ÉV INDIE JÁTÉKA: SOMA



2015 a horror éve volt. Elsődleges indie-ként a SOMA (55%) végzett, mögötte a Shadowrun: Hong Kong (12%) és a Titan Souls (9%).

AZ ÉV KONZOL-EXKLUZÍV JÁTÉKA: RISE OF THE TOMB RAIDER

Kiéheztünk Lara Croftra. A Rise (22%) a legkedveltebb cím lett, bár a Bloodborne (21%) és az Until Dawn (19%) sem szégyenkezhet.

AZ ÉV FEJLESZTŐJE: CD PROJEKT RED

Az eredmények tükrében nem meglepő, hogy a lengyelek megnyerték a közönséget, így a CDPR (44%) lett az év fejlesztője.

AZ ÉV KIADÓJA: UBISOFT

Az utolsó pillanatban került az élre: a Ubisoft (24,6%) mögé jutott Activision (24,1%) végig vezetett, ami a Destiny után elég meglepő.

AZ ÉV LEGROSSZABB KIADÓJA: ELECTRONIC ARTS

A hagyományokat ápolni kell: az EA (34%) ezúttal sem szerepelt túl jól, bár a Konami (18%) mindent megtett a hatalomátvételért.

AZ ÉV CSALÓDÁSA: BATMAN: ARKHAM KNIGHT

A nyáron történt fiaskó után Arkham lovagja (51%) vesztett, bár a Heroes VII (22%) és a Hatred (12%) sem bonthat pezsgőt.

2016 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKA: FAR CRY PRIMAL

Ami leginkább meglepett minket: a Ubisoft őskori kalandját (40%) várjátok leginkább, még a Mass Effect is csak 37%-ot érdekel.

LEGENDÁK VAGYUNK

TOM CLANCY'S THE DIVISION™

[ÍRTA JOHNBART]

Ha a Ubisoft is úgy akarja, akkor két késés után márciusban végre befut a Massive Entertainment anarchiába süllyedt New Yorkja, épp ideje hát ismét megvizsgálnunk, hogy mi várható a francia cégóriás tavasszal érkező open world reménységétől.

A néhai bestselleríró nevével fémjelzett apokaliptikus utcaharc gondolom, nem ismeretlen cím törzsolvasóink számára, Chris mester ugyanis 2013 júliusában már bevizsgálta a Massive ambiciózus nyílt világú kalandját. Noha tartalomban ama előzetesünk sem szűkölködött, a szemet gyönyörködtető E3-as demót nem támogatta bőbeszédű információcsomag, szemben a hideg téli jelennel, az elmúlt két évben a csapat ugyanis egyre több lényeges elemről rántotta le a leplet. Nézzük hát, hogy mi várható a Ubisoft új, a Tom Clancy alkotói név alatt futó játékától, a The Divisiontől (innentől TD)!

AZ ELROTHADT NAGY ALMA

Nos, mindenekelőtt műfaji kavalkád, a TD ugyanis egy nyílt világú, TPS-nézetű online akció-RPG lesz, amelynek egy szabadon bejárható, anarchiába süllyedt New York City ad otthont. A bajok a vadkapitalizmus triatlonversenyén, a fekete pénteken kezdődnek, a fogyasztói hajrában ugyanis egy halálos vírus üti fel a fejét, amit „utókezelt" bankjegyeken eresztenek útjára a vásári tömegben. A hatás nem is marad el: pár nap alatt a kórházak megtelnek, a közszolgáltatások megszűnnek, az élelmiszer és a tiszta víz ritka kinccsé válik, az utcákat így ellepik a fosztogatók, a rendfenntartó szervek pedig összeroppannak a nyomás alatt.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Massive Entertainment

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. 03. 08.

STÍLUSMINTA

Defiance
2013 (TRION WORLDS)

Destiny
2014 (ACTIVISION)

A város apokaliptikus halállabirintussá válik, így életbe lép az utolsó védvonal: a Stratégiai Belbiztonsági Divízió (avagy a címszereplő „Division") New York-szerte alvó ügynököket aktivál, hogy helyreállítsák a rendet a Nagy Alma káoszában, és kiderítsék, hogy kik felelősek a város romba döntéséért.

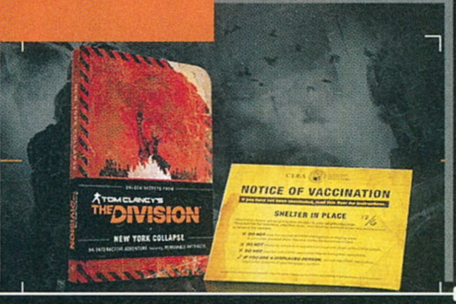
Jómagunk természetesen szintén egy ügynököt alakítunk, akivel pár héttel a vírustámadás után állunk neki a rendrakásnak. Ennek módja pedig teljes mértékig ránk lesz bízva, kiemelt főszál ugyanis nem lesz: a sztori főbb elemeit a városban bolyongva, a ránk váró feladatok teljesítésével rakhatjuk majd össze.

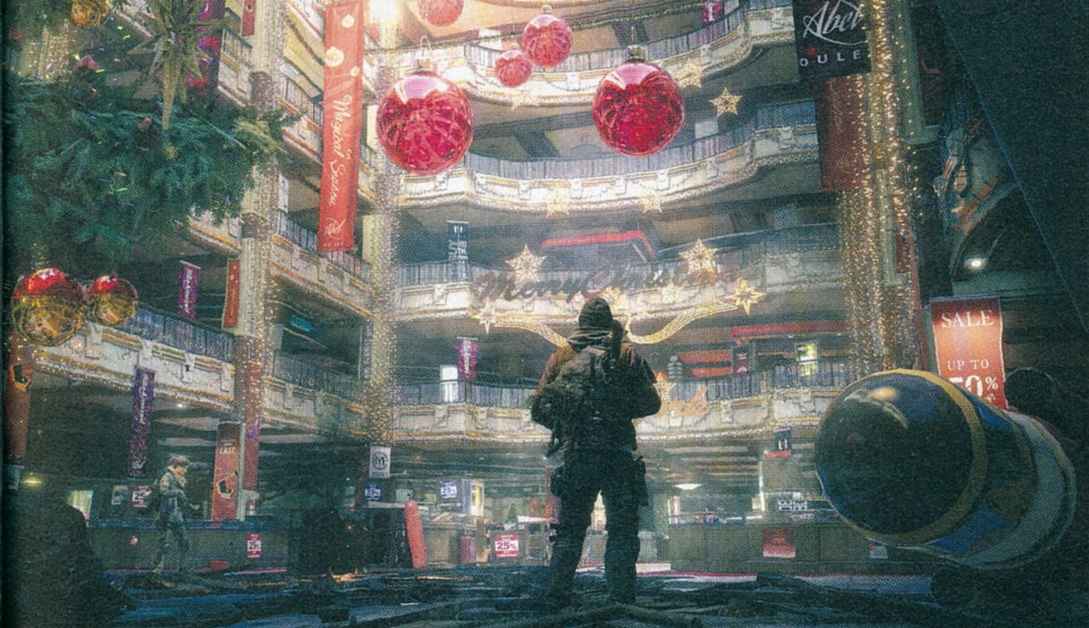
TÁRAZZUNK ÉS INDULJUNK!

A hangsúly tehát (a Ubisofttól nem meglepő módon) a nyílt világú bolyongáson lesz, amely egy perzisztens, kooperatív játékra kihegyezett, max. négyfős partikat támogató online sandbox akció-RPG keretét adja. Eme elegyből a képek és videók alapján persze az „akció" tűnhet először szembe, ha ugyanis tűzváltásra kerül sor, akkor a TD a kortárs harmadik személyű akciójátékok kelléktárához nyúl. Fedezékrendszer, a flinták szemhez emelése, rövid sprintek, gránátok és speciális eszközök használata, és persze a harcképtelen csapattársak egy gombnyomással való „felélesztése" alkotja majd a taktikai repertoárt.

TÚLÉLÉSI KÉZIKÖNYV

A Ubisoft gyűjtői kiadásai általában minőségi ajándékokkal rajtolnak el, a sorból pedig a TD sem fog kilógni, a játék prémium példányai ugyanis egy profi túlélési kézikönyvet tartalmaznak majd. A „New York Collapse" néven futó anyag elsőre egy „hagyományos" kiadványnak tűnik, így többek között leírja, hogy hogyan keressünk menedéket egy káoszba süllyedt városban, vagy épp hogyan varrjuk be pillanatragasztóval a nyílt sebeinket. A könyv azonban a játék háttértörténetébe is betekintést nyújt: a nyomtatott lapok kézzel írott jegyzeteket is tartalmaznak majd, amelyek a vírustámadás egyes részleteire derítenek fényt.





Harcolni pedig gyakran fogunk, New York ugyanis tele lesz gazemberekkel: fosztogatók, a várost lángszórókkal felégető meghasonlott „tisztogatók", vagy épp a Rikers Island-i börtönből megszökött fegyencek nehezíthetik küldetéseinket és őrjárataínkat, akiknek létszáma és erőnléte a partiban lévő játékosok számának és szintjének függvényében skálázódik.

teljesítése után XP-t (tapasztalati pontot) és loot dropokat kapunk, karakterünk felszerelését és képességeit pedig terebélyes fejlődési fákon szabhatjuk testre.

Ami a felszerelést illeti, a hangsúly göncein és fegyvereink egyéni kiépítésén lesz. Ruházatunk eltérő súlyú és védelmet nyújtó golyóálló mellényekből, térdvé-

A Destiny után újabb lövöldözős MMO rabolhatja el a játékosok szívét, de reméljük, hogy az üzleti modellt nem veszi át a Ubisoft.

Kivételek persze akadhatnak: ellenfeleink vadászterületein bóklászva könnyen futhatunk magasabb szintű rosszarcúakból álló őrjáratokba is, akiket lényegesen nehezebb lesz legyűrni, cserébe azonban az általuk elejtett zsákmány is értékesebb lesz.

TÉLI KOLLEKCIÓ

Szinteket és lootot emlegettem fentebb, így jutunk el a program szerepjátékos vonulatához, a TD harmadik személyű akciózása ugyanis (a Destinyhez hasonlóan) egy részletes aRPG-s szisztémába ágyazódik. A játékosoknak és NPC-knek így számmal jelzett szintjük és életerőcsíkjuk van, ellenlábasaink leölése és a küldetések

dőkből, továbbá egy hátizsákból és gázmaszkból áll majd: előbbibe az összeharácsolt zsákmányt és kütyüinket helyezhetjük (minél nagyobb a filatáska, annál többet), míg utóbbi a vírus által legerősebben fertőzött területeken lesz túlélésünk kulcsa.

Hasonló testre szabás várható a flintáknál is: fegyvereinkre irányzékokat, hangtompítót, nagyobb tárat helyezhetünk, utóbbiba pedig eltérő lőszertípusokat (pl. gyújtó- vagy páncéltörő lövedékeket) tárazhatunk. Szabad mozgástér persze nem minden gyilokszerszámnál lesz: a belépőszintű flinták kevesebb,

míg a jobb fegyverek több testreszabási ponttal rendelkeznek majd, ami mondjuk a frissebb ubis akciójátékok (Far Cry 3-4, Watch Dogs stb.) tükrében nem meglepő fejlemény. Új és jobb felszerelés (azaz ruhaelemek, fegyverek, és azok kiegészítői) loot boxokból, ellenfeleink tetemeiből, gyártással vagy a feketepiacról lesznek beszerezhetők – utóbbiaknál az aRPG-kből ismert csere-kereskedelmi megoldásokkal boltolhatunk, azaz zsákmányunkat, illetve az értékes valutaként szolgáló tiszta vizet és élelmiszert cserélhetjük be jobb göncökre, flintákra és kraftolási receptekre. A kajátpiát nem muszáj tartogatni, mivel a TCTD nem egy DayZ lesz, az élelmiszer- és folyadékbevitel csak átmeneti bónuszokat ad.

A fekete péntek mindig veszélyes, pláne akkor, ha éppen aznapra időzítenek egy MMO-megjelenést, amiért már az utcákon is megindulhat a harc.

A SPECIALISTA

A Divízió ügynökei tehát követik New York új téli divatját, ruházkodásuk mellett azonban szakmai ismereteikre is nagy figyelmet fordítanak, amit a játék szerteágazó képességfája támogat. Ügynökünk kioldható tudását a játék három kategóriában kínálja: elsüthető és idővel újratöltődő skillek, bizonyos feltételek teljesítése esetén kis időre aktiválódó (talent néven futó) bónuszok, és a küldetések teljesítésével kioldható, passzív előnyöket biztosító perkök alkotják a megszerezhető tulajdonságokat.

A fentiek közül a képességeket és a tehetséget a TD három képzettségi fába sorolja, amelyek nagyjából az

A fedezékharc és egy-egy jól sikerült játékmechanikai elem egészen életszerűvé teszi a pofás külsővel ellátott nagyvárosi küzdelmet.

aRPG-kben megszokott tank – support – healer vonalakon mozognak. A Security-fa a kiosztott sebzésünk és golyóálló mellényünk tápolására helyezi a hangsúlyt; a Tech ágazat támogató kütyüket (telepített gépágyúkat, rosszarcúakat felkutató aknákat, vagy épp a környezetünket feltérképező szkennelést) kínál; a Medical-ág pedig magától értetődően aktív és passzív gyógyítási bónuszokat old ki.

A fenti szisztéma persze sok újdonságot nem tartogat, kombinálni azonban így is lesz mit, egyrészt mert a képességek továbbfejleszthetők és modokkal egyénre szabhatóak (a Tech-ág lövegtornya pl. gyújtólövedéket kaphat, vagy automatikusan megjelölheti a látóterébe kerülő ellenfeleket), másrészt pedig mert nem lehet majd minden fa minden skilljét kioldani. A három ágazat (valószínűleg) négy-négy képességéből egyszerre kettő, míg az egyes fák nyolc-nyolc talentjéből négy lehet majd aktív (hogy hasonló korlátozás a perköket is éri-e majd, az a cikk írásakor még nem derült ki). Specializálódni így mindenképp érdemes, mint ahogy az is, hogy a négyfős csapatokban mindenki lefedjen egy szakterületet – a kísérletező kedvűek ne aggódjanak, mivel egy Uplay-fiókkal négy karaktert indíthatunk, így, aki szeretné, több specializációt kipróbálhat.

ALKONYZÓNA

Mint fentebb említettem, a TD egy főleg kooperatív játékra kihegyezett (de szólózva is játszható) akció-RPG, a játszható tartalom zömét ennek megfelelően az MI által irányított ellenfeleket felvonultató PvE tartalom adja. Tennivaló pedig lesz bőven: véletlenszerűen generált kisebb feladatok (avagy encounterök), térképen jelzett küldetések, illetve a város kerületeinek irányításáért folyó frakcióháborúk várhatók a program eme szegmensében. Noha a New York kerületeiért zajló csatákról még nem sokat tudni, valószínű, hogy a játék magasabb szintű és endgame tartalmát eme vonulat biztosítja majd – a Massive elmondása szerint pedig utóbbi akár négynél több játékost támogató bevetéseket is jelenthet. Noha a TD így a PvE kalandokra helyezi a hangsúlyt, nem leszünk híján kompetitív tartalomnak sem. Az ügynöktársaikat vegzálni kívánó rendfenntartók (?) Manhattan „Dark Zone" néven futó PvP zónájában élhetik ki DayZ-s hajlamaikat, ahol nemcsak a táposabb MI-ellenfelekkel, hanem a kommunikációs nehézségek miatt radar alatt tevékenykedő, értékes ellátmányra vadászó emberi játékosokkal is meggyűlhet a bajunk. Bár a Dark Zone nem kikerülhetetlen része a PvE-sztorivonalnak, mindenkinek érdemes párszor bemerészkednie: a legjobb felszerelések és kraftolási receptek ugyanis eme árnyékzónában lesznek beszerezhetők. A PvP számok egyébként még nem tisztázottak, de az biztos, hogy a Dark Zone PvP eseményei nyolcnál több játékost támogatnak majd.

A Snowdrop grafikusmotor keltette látvány lehengerlő, mégha a 2013-ban látott bemutatóhoz képest alul is marad.

KOSZOS HÓPIHÉK

Játékmenetében a TD tehát kellően mély, bár játékmenetében erősen a Destinyre hajaz. Ha van azonban terület, amit egyelőre nem érhet fogás, az a grafika. A Snowdrop elnevezésű grafikusmotor keltette látvány ugyanis lehengerlő. Tény persze, hogy (a Ubisofttól megszokott módon) a játék

BÚCSÚ A TÁBLÁNAK

A TD egyik nagy E3-as dobása a tabletekre és okostelefonokra szánt segédalkalmazás volt, amellyel a játékban lévő drónok felett vehettük volna át az irányítást, „felülről” támogatva cimboráinkat. Nos, a nagy csinnadrattával beharangozott appból úgy tűnik, nem lesz semmi, a Massive ugyanis végül törölte a korábban „nagyon jelentősnek” beharangozott programot. Az indoklás szerint azért, mert a használata komolyan felborította volna a játékmenetbeli egyensúlyt. Hát igen, általánosságban pont ezért érdemes fenntartásokkal kezelni az E3-on elhangzó ígéreteket…

jelenlegi grafikai szintje kissé elmarad a 2013-as E3 demón látottaktól, a vizuális összhatás azonban így is impresszív: anarchiába süllyedt nagyváros játékban még soha nem festett ilyen szépen. Poligongazdag modellek, változatos és pengeéles textúrák, illetve dinamikus fény-árnyék hatások, valamint időjárási effektek keltik életre az elpusztult New Yorkot. Utóbbiak pedig a játékmenetre is aktívan kihatnak: az egyes fényforrások (például egy utcai lámpa) megszüntetése jelentős taktikai előnnyel járhat, míg egy heves hóviharban kevesebb ellenféllel és vadállattal futhatunk össze az utcákon, de a lecsökkent látótávolság miatt mi is könnyebben sétálhatunk csapdába. A fizikai réteg szintén teszi a dolgát: bár a játék rombolási rendszere inkább élethű, mint látványos, a fegyverek ballisztikája és a robbanóanyagok keltette pusztítás remekül fest, mivel az egyes objektumok anyagtulajdonságait figyelembe véve végzik dolgukat, az ablakok és vékonyabb felületek így mind-mind élethűen bonthatóak le.

Az alfateszteken résztvevők szerint az irányítással sem lesznek gondok. A TD külsőnézetes mechanikája elvileg a Splinter Cell: Blacklistben látottakra hajaz, karakterünk így azonnal és gyorsan reagál parancsainkra, a világgal való kölcsönhatásunk pedig élethű és dinamikus: fedezékbe bújásnál figyelembe veszi azok formáját, az alacsonyabb tereptárgyak felett pedig egy gombnyomással átdobhatjuk magunkat, ha fel kell húzni a nyúlcipőt.

A Massive tehát úgy tűnik, technikailag mindenképpen alapos munkát végez, a Ubisoft elmúlt évekbeli botrányainak tükrében azonban nem árt egészséges fenntartással kezelni a fentieket, már csak azért sem, mert a zárt alfateszt résztvevői szerint azért bőven akad még fogás a játékon. A MI például eléggé gyengélkedett: bár a fedezékeket megfelelően használták, minden taktika nélkül rontottak a játékosokra, ami egy PvE-centrikus shooter esetén azért nem jó ómen. PvP-módban ugyanakkor a fegyverek hatottak nagyon gyengének: a S.T.A.L.K.E.R. című játékokhoz hasonlóan a Dark Zone-ban akár egy tárnyi lőszert is megettek a gépi és emberi ellenfelek, mielőtt felfordultak volna. Végezetül pedig ott van az állandó online kapcsolatot igénylő játékmenet netkódja is. Noha az mindenképp elismerésre méltó, hogy New Yorkot elvileg töltőképernyők nélkül járhatjuk be, a PvE és PvP zónák közötti váltás pedig megszakítás nélkül lezajlik, azért ne feledjük, hogy a hálózati infrastruktúra a Uplayen alapszik, amely az elmúlt évek tükrében mindennek nevezhető, csak megbízható online szolgáltatásnak nem.

Az épületeket mindenképpen érdemes lesz átnézni, mert a páncélzatunk mellett felszerelésünkre és hátizsákunk tartalmára is oda kell figyelnünk.

„TAVASZI SZÉL VIZET ÁRASZT”

Kételyeink tehát vannak, és a fentiek alapján játékmenetbeli forradalmat sem várunk. A Massive maximalista hozzáállása azonban egyértelmű, a realisztikus világvége-közeg pedig továbbra is izgalmasnak tűnik. A játék sikere így csakis attól függ, hogy milyen és mekkora tartalommal rajtol el a program, és hogy a Uplay-szerverek bírják-e majd a rohamot. Egy biztos: a Ubisoftnak nem szabad elszúrnia a The Divisiont, ha el akarja kerülni a további arcvesztést – épp ezért a cég és a játékosok érdekében is remélem, hogy tavasszal egy tartalmas, stabil és izgalmas kooperatív akció-RPG-t kapunk tőlük. ◘

A VÉREM ADTAM A MELÓÉRT

VAMPYR

[ÍRTA CHOCHO] Öröm és bánat, örök és múlandó, élet és halál. Világunkat többek között az ellentétek határozzák meg. Na de mi történik, ha valaki egy két lábon járó paradoxonná változik, ráadásul akarata ellenére? Erről szól a Life is Strange alkotóinak közelgő játéka.

Szegény Jonathan! Pedig ő csak jót akart. Azért ment orvosi pályára, mert látta a londoni nyomort, a sötét, ódon utcákon uralkodó pusztulást, az arató halált, és úgy vélte: itt az ideje segíteni, azaz kitanulni a doktori mesterséget, majd életeket menteni.

Eleinte minden rendben ment. A betegek jöttek és mentek, hálásak voltak a segítségért, Jonathan pedig – vagy ahogy a londoni szegények ismerték: doktor Reid – életében először igazán boldog volt. Sebészként olyanokon is segíthetett, akikről a sarki kuruzsló már lemondott, az első világháborúból hazaténfergő veteránok még a szokottnál is szélesebb mosollyal az arcukon távoztak egy-egy sikeres amputálás vagy repeszeltávolítás után.

De aztán minden elromlott: jött a spanyolnátha, és mintha még nem szenvedett volna eleget a derék angol nép, letarolta a nemzetet, milliókat küldve a lázas túlvilágra. Jonathan minden tőle telhetőt megtett, napokig nem aludt, próbált segíteni, de hiába. A betegség még egy német gránátnál is sokkal pusztítóbb volt, belülről égette fel a betegek testét.

Egyik este egy, a szokásosnál is rosszabb állapotú pácienst hoztak be az ispotályba. A férfi testhőmérséklete 50 fok volt – a természetben ilyen nincs, Jonathan sem értette, hogy lehet még életben. Mély levegőt vett, bemosakodott, és hozott egy tál jeget. A beteg azonban nem volt sehol!

Hová mehetett? Úgy remegett, hogy mozdulni sem bírt... mégis miként mászott ki az ágyból és tűnt el ilyen gyorsan? Aztán jött a harapás. Az az éles, keserű fájdalom a nyakban, és vele a gyengeség, mintha csak az élet hagyná el a jó doktor testét.

Elhomályosuló tekintetével még látta a lázas férfi fakó, beesett arcát, és hallotta utolsó hozzá intézett szavait: „Segíteni akartál. Hát én is segítek!"

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
DONTNOD Entertainment

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

Vampire: The Masquerade - Bloodlines
2004 (ACTIVISION)

A sok-sok gyógyítás után ugyan meg kell pihenni, de szegény Jonathan vélhetőleg nem így képzelte el a szabadság fogalmát.

VÉRMESÉK

Hiába, a 20. század második évtizedének Londonja nem egy kellemes hely. Főleg nem egy vámpírnak, aki még a saját létezését sem képes elfogadni. Márpedig muszáj lesz neki, elvégre Jonathan különös betege egy éhező vérszívó volt, aki miután csillapította étvágyát, magához ölelte – vagy hogy egyértelműen fogalmazzunk: átváltoztatta – a dokit, mondván: de jó lesz neki örökké élni. Csakhogy ezzel az orvos egész életét tönkretette, ő ugyanis mindig segíteni szeretett volna, most viszont muszáj ölnie, ha életben akar maradni. Mit tegyen egy alapvetően jó ember, amikor elkerülhetetlen gonosznak lenni? Ez a költői kérdés foglalkoztatja a francia DONTNOD Entertainmentet, akik a Remember Me és a Life is Strange után egy szokatlanul sötét és összetett akció-szerepjátékban keresik a talán fellelhetetlen választ.

Oké-oké, a fenti „szokatlanul" duma talán közhelynek tűnhet, ebben az esetben viszont úgy látszik, helyénvaló állítás, lévén korunk csillogó vámpírjai helyett egy Bram Stoker ihlette Londonban járunk. Azaz mindent áthat a vég savanyú bűze, antihősünk pedig éppoly titokzatos a köznép számára, mint Drakula a klasszikus regényben. Mint azonban kiderül, Jonathan nincs egyedül:

a vámpírok és egyéb túlvilági lények egész kis földalatti társadalmat alkotnak Angliában, élőhalálukat pedig áthatja a hatalom feletti marakodás. És bár a dokinak is kijut a rivalizálásból, őt igazából egyetlen dolog hajtja előre: tudományos magyarázatot találni a vámpírizmusra, és előállni egy gyógymóddal. Addig azonban táplálkozni és nyomozni kell, ez pedig akaratlanul is gyilkolással jár. Annak érdekében, hogy Jonathan elszámolhasson a lelkiismeretével, a játék elején amolyan igazságosztónak áll, és csak a rossz embereket öli meg. A történet kibontása során azonban egyre több döntés hárul magára a játékosra, aki a doktort irányítva folyton-folyvást ellentmondásos helyzetekbe keveredik.

A DONTNOD mindig tud újat mutatni, így nem félünk a Vampyrtól. Maximum a benne lévő vámpíroktól.

ÉLETET VAGY VÉRT?

Ezek a döntések adják a Vampyr játékmenetének sava-borsát, és látva a Life is Strange összetettségét, hajlamosak vagyunk hinni benne, hogy a fejlesztők sikeresen veszik az akadályokat, és képesek lesznek elhitetni velünk: befolyással bírunk a világra, annak történéseire, illetve a főkarakter jellemére. Ebből fakadóan többféle befejezés várható, attól függően, kiket ölünk meg vagy hagyunk életben, illetve mennyire sikeres a nyomozás, lesz-e gyógyír vagy sem. Mert nyomozni és beszélgetni rengeteget kell majd: szerepjáték révén a Vampyr Londonja tele lesz faggatható személyekkel, mindenkinek lesz némi mondanivalója, a megannyi történetszál közül pedig csak a játékos szimpátiája alapján dől el, merre indul és hová keveredik. Ambiciózus? Az, de a DONTNOD nagyon sokat tanult a már említett Life is Strange-ből, amit dicsértünk eleget a PC Guruban intelligens írásmódja és egyedi, videojátékok esetében szokatlan minőségű narratívája miatt.

Persze azért a Vampyr nagyobb falat az epizodikus mesénél, elvégre itt az akciónak is jut szerep, nem is kevés. A fejlesztők szerint Jonathannek meggyűlik a baja a többi vámpírral, az éj szörnyetegire vadászó vallási fanatikusokkal, a csendőrséggel és a helyi alvilággal, azaz bőven lesz kiket felszeletelni, ez a játékmeneti tulajdonság pedig kidolgozott harcrendszert és komoly fejlődési fát követel. Ezen elcsúszhat ugyan a projekt, a franciák viszont hangsúlyozzák, hogy ahogy a történet alakítása, úgy a küzdelem gyeplője is a játékosok kezébe kerül. Lehetőség adódik ugyanis lopakodni, felhasználni élőholt szuperképességeinket, sőt utóbbiak annak függvényében válnak egyre változatosabbá és erősebbé, hogy kiket ölünk meg. Az áldozatok vére más és más attribútumokra lesz kihatással, eszerint tehát nemcsak a belső morális iránytűnkre, de a játékbeli előrehaladásra is gondolnunk kell, amikor valakinek az élete felett döntünk.

Nyomozgatás, bosszúállás, igazságtétel. Nagyjából ennyit remélünk a játékmenettől és a sztoritól, ami talán ezúttal sem okoz majd csalódást.

TOTÁL SZÍVÁS

Ismét a döntéseknél lyukadtunk ki, mindez azonban nem a véletlen, hanem a DONTNOD okos marketingeseinek eredménye. Ugyanis, bár elsőre egyértelműnek tűnhet, mi a jó és a rossz, a Vampyrban minden nézőpont kérdése – erre utal többek között az „i" helyett használt „y", a betű két szára egy-egy közös tőről (a jóakaratról) kinövő útvonalat szimbolizál. A kidolgozott történet házassága a szabad játékmenettel azonban örök dilemma a játékfejlesztésben, és mivel Londont a vérre szomjas Jonathan korlátok nélkül bejárhatja majd, valószínűleg a DONTNOD-nál is sokat vakarják a fejüket, miközben próbálják a lehető legkevésbé ellentmondásosra írni a küldetéseket.

Hogy sikerül-e mindez, az a jövő zenéje, idő pedig szerencsére bőven van: a Vampyr a jelenlegi álláspont szerint 2017 folyamán érkezik PC-re és konzolokra, addig tehát lehet kísérletezni, reménykedni, esetleg elölről kezdeni a munkát, amennyiben kiderül, hogy túl nagy volt a vámpír foga, és nem bírta el az állkapcsa.

Ilyen, amikor a pasik szívnak

A DONTNOD híres arról, hogy komolyan veszi a nők szerepét a játékokban. A csapat többször kiállt már a szexizmus ellen, mi több, eddigi programjaikban mindig női főszereplőkkel találkozhattunk. A Vampyr az első kivétel, az ok pedig Oskar Guilbert stúdióelnök szerint a háború utáni időpont: mivel az első világégésben jórészt férfiak vesztették életüket és sérültek meg, ezért Jonathan betegei is nagyrészt közülük kerülnek ki. A szereplő a nemi azonosság miatt könnyebben megérti őket, ez pedig a forgatókönyv szempontjából fontos tényező. Utóbbi a DONTNOD-nál alapelv: a sztori mindenekfelett áll, amennyiben egy figura kilóg a sorból, akkor inkább a kukában a végzi, a lényeg ugyanis a tökéletes összhang. A franciák hősnői egyébként eddig mind remekeltek, a Remember Me sem Nilin karaktere miatt lett gyengécske.

SZIGETI DINOVESZEDELEM

EARLY ACCESS

THE·ISLE

[ÍRTA OBO]

A THE ISLE DINOSZAURUSZOKTÓL HEMZSEGŐ SZIGETÉN BIZONYÍTHATJUK RÁTERMETTSÉGÜNKET, A TÚLÉLŐSZIMULÁTOROK VERSENYÉBEN INDULÓ JÁTÉK AZONBAN EDDIG SEMMI OLYAT NEM MUTATOTT FEL, AMI MIATT KOMOLYAN TUDNÁNK VENNI, CSAK ÍGÉRETEKET KAPTUNK, SZÁZÁVAL.

A túlélőszimulátorok térhódításával nagyjából egy időben merült fel annak az ötlete, hogy dinoszauruszokkal viaskodva küzdjünk az életben maradásért. Annak ellenére azonban, hogy a koncepció mintegy ezüstálcán kínálja magát, kevés próbálkozó akad - legalábbis a kiirthatatlan zombikhoz képest mindenképpen elenyésző azon programok száma, amikben őshüllők jelentik a veszély egyik forrását, és még kevesebb, ha azokat a címeket keressük, amikben jól szórakozhatunk. Eme kívánalmaknak jelenleg az ARK: Survival Evolved felel meg a legjobban, ami folyamatos frissítésekkel és tartalombővítésekkel tartja maga mellett a játékosokat, de a sikerben vastagon közrejátszik az is, hogy alternatíva nem igazán van. Szóba jöhet esetleg a hardcore rétegnek címzett theHunter: Primal, de hibái miatt ez nem nyerte el a játékosok tetszését (a kritikusokét sem), az ígéretes The Stomping Land pedig egy nagyon csúnya átverésnek bizonyult, amiből minden jel szerint már semmi sem lesz. Egyetlen reménysugár így a jelen cikkünk tárgya, a The Isle. Ám ne higgyétek, hogy ez komoly trónkövetelő lenne, mostani állapotában ugyanis a játék még nagyon-nagyon messze van attól, hogy bárkivel is versenybe szálljon.

DINOTÓPIA

A The Isle Don Wittich (Primal Carnage, Primal Carnage: Extinction) álomjátéka, megvalósításához egy tehetséges kis csapatot állított össze, amelyben megtaláljuk a Breaking Point című Arma 3 mod alkotóját, a Primal Carnage pályatervezőjét és a The Stomping Landtől átigazolt művészeket is. A gárda ígéretei szerint a The Isle egy realisztikus, nyíltvilágú és kegyelmet nem ismerő túlélőszimulátor lesz, ami egy gyönyörű trópusi szigetre repít. Itt a három frakció (kannibálok, zsoldosok és dinoszauruszok) egyikéhez csatlakozva, de elsősorban csak saját magunkra hagyatkozva vadászhatunk és háborúzhatunk, illetve egyenként összerakhatjuk a történet darabkáit, merthogy a sziget titkokat is rejt, a bizonyos Project Lazarus rejtélyét. A játékban nincsenek segítségek és betanítás, a fejlesztők nem fogják a kezünket, ezért mindenki úgy boldogul, ahogy tud; az ügyesség és a kitartás a két legfontosabb tulajdonság, aminek birtokában kell legyünk, ha talpon akarunk maradni, a gatyánkat pedig még jobban fel kell kötni, amennyiben szeretnénk kijutni a pokoli helyről.

ADATOK

KIADÓ
The Isle Team

FEJLESZTŐ
The Isle Team

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2015. 12. 02.

STÍLUSMINTA

Beasts of Prey
2014 (OCTAGON)

ARK: Survival Evolved
2015 (STUDIO WILDCARD)

Izgalmas, ugye? Papíron kétségtelenül az, de lassítsunk, a valóság ugyanis ezzel szemben az, hogy szinte semmi sem készült még el. Egyévnyi előzetes munka, a Steam Zöld út program sikeres megjárása, valamint a kudarcba fulladt Kickstarter-gyűjtés után a The Isle – ahogy ezeket a sorokat írom – nem sokkal több, mint egy chatszoba, ahol dinoszauruszok képében barangolhatunk egy baltával faragott, statikus, unalmas, bár méretes környezetben. A rendelkezésünkre álló kínálat összesen hat, különböző színvariációkban elérhető őshüllőkből áll, akik között ott a klasszikus és elmaradhatatlan Tyrannosaurus Rex, a fürge Austroraptor és az óriási, szárazföldi bálnára hajazó Puertasaurus. Ezek más és más tulajdonságokkal rendelkeznek, hiszen húsevőkről, illetve növényevőkről van szó, a teljes játékban pedig ezen sajátosságok minden bizonnyal ki is domborodnak majd, jelenleg azonban semmi többet nem tehetünk, mint azt, hogy az alapvető igényeiket (éhség és szomjúság) kielégítjük, illetve a többi játékossal esetlenül téphetjük

Ahogyan a vak tyúk is talál szemet, úgy egy dinoszaurusszal is érdekes dolgokra lelhetünk a susnyásban. Majd egyszer, ha elkészül a játék.

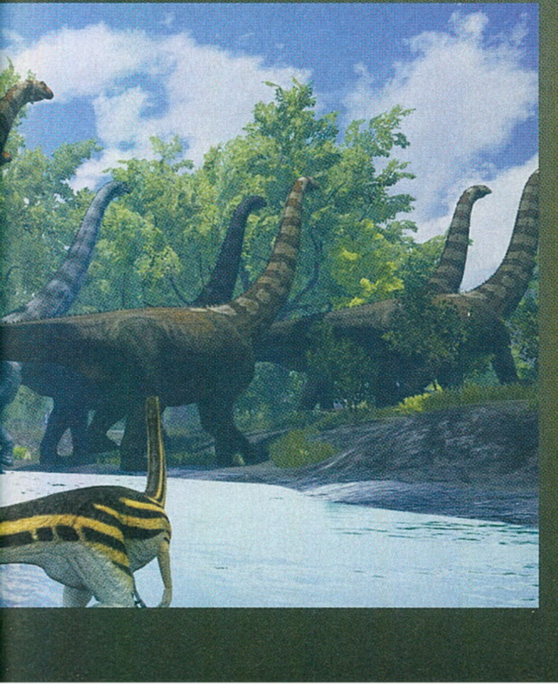
Bár a kannibálok frakciója hangzik a legizgalmasabb opciónak, azért a hagyományos zsoldosokon túl a dinoszauruszokkal is szívesen felfedeznénk a szigetet.

egymást - már, ha sikerült valakivel összetalálkozni az ürességtől kongó szervereken - és persze, írogathatunk a chatablakba. Ezenkívül azonban semmi sincs, ami miatt érdemes volna akárcsak megfontolni azt, hogy kicsengessük a körülbelül 6200 forintos vételárat.

JURASSIC PARK

Ezen a ponton fontos leszögezni, hogy a The Isle természetesen egy korai hozzáférésű játék, mint ahogy szinte az összes túlélőszimulátor, így a részletes bemutatóhoz elengedhetetlenül fontos az, hogy ne csak arról beszéljek, eddig mi készült el, hanem arról is, hogy a jövőben mivel fog kibővülni a játék. És ha ezeket figyelembe veszem, akkor egy sokkal érdekesebb program áll előttem.

Az ígéretek szerint az elkövetkezendő évben a fejlesztők, a felhasználói visszajelzésekre alapozva, fokozatosan növelni fogják a nehézséget és csökkenteni a túlélési esélyeinket, mindezt úgy, hogy figyelembe veszik azt is, hogy a játékosok milyen taktikákat eszeltek ki - mielőtt persze ez megtörténhetne, valódi tartalom is kell, az ugyanis édeskevés, hogy a dinoszauruszok egymást marcangolják. Szerencsére, már úton van a két másik frakció is, amikkel jóval izgalmasabbá válik majd a szigeti túlélősdi. Az egyik tábor a zsoldosoké, akik modern fegyverek és felszerelések segítségével igyekeznek meghódítani a vadont, ahol minden az életükre pályázik. Velük szemben ott vannak a kannibálok, akik eggyé váltak a természettel, és noha primitív eszközeik vannak (mérgezett nyilak, dárdák), ha összecsapásra kerül a sor, nem érdemes velük sem packázni. Emberekként három szerepkörben vállalhatunk munkát, ezek a vadászok, a gyűjtögetők és a vadorzók. Mindegyikkel fejlődhetünk, hogy hatékonyabbak vagy halálosabbak legyünk, sőt vadászként, Chris Pratt módjára, idomított raptortesóink is lehetnek, akik elkísérhetnek a portyáinkra. Természetesen a dinoszauruszok sem maradnak ki a fejlődésből, mutátorok segítségével ugyanis meggyorsíthatjuk az evolúció folyamatát: nagyobb erő, fokozott intelligencia, amivel megérthetik az emberi beszédet - ezek az eddig bemutatott lehetőségek, de később több is jön majd.



A frakciók közötti harc mellett a játékmenet szerves része lesz még a tárgykészítés, ehhez kapcsolódóan pedig járműveket is vezethetünk, hogy könnyebb legyen a szigeten való közlekedés. Maga a helyszín a jövőben egy alaposan kibővített és interaktív ökoszisztémával egészül ki, valamint összetett mesterséges intelligenciára is számíthatunk, amely a csordákban vagy magányosan közlekedő, összesen húszféle dinoszaurusz viselkedését vezérli. Ezenkívül lesz bázisfoglalás, VR-támogatás, Steamen keresztül intézett gazdasági rendszer (mikrotranzakció?), illetve teljes körű modtámogatás. Ezek közül az utóbbi az igazán érdekes, az Unreal Engine 4 fejlesztői készletével ugyanis skineket, új dinoszauruszokat, sőt teljes játékmódokat is készíthetünk - az egyik ötlet egy parkszimulátor, a Jurassic Park mintájára.

VÁRJUNK MÉG

Mindezek után a nagy kérdés az, hogy megéri-e beruházni, vagyis jobban mondva, befektetni a projektbe. A válaszom erre egy határozott nem. A The Isle-nál jelenleg több az ígéret, mint a kézzelfogható tartalom. A múltban már több olyan csapatot is láthattunk, akik a széles világot nekünk adták volna a pénzünkért cserébe, aztán ilyen vagy olyan ok miatt a fejlesztés félresiklott – érdemes elolvasni a témába vágó Gondolatébresztőt a 86. oldalon. Azt nem mondom, hogy a The Isle-lal is ez fog történni. Sőt a gyakori frissítések pont ennek ellenkezőjét jelzik, és ha sikerül mindent úgy megvalósítani, ahogy az fel lett vázolva, akkor egy kifejezetten érdekes élményben lehet részünk, de addig sem árt egy kis óvatosság.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

PC GURU PÓLÓ

EGYHAVI ELŐFIZETÉSSEL	
(1 lapszám)	4.500 Ft
Hosszabbítással:	4.000 Ft

PC GURU NAPTÁR

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(3 lapszám)	6.490 Ft
Hosszabbítással:	5.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	11.990 Ft
Hosszabbítással:	10.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	19.990 Ft
Hosszabbítással:	18.990 Ft

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

* További információ a 44-45. oldalon olvasható!

EGYEDÜL A SÖTÉTBEN

NOCT

EARLY ACCESS

[ÍRTA BÖJTI]

A világvége majdnem minden esetben megrázó és nyomasztó, de igazán erős atmoszférával sokszor még a valósághű, közel fotorealisztikus külsővel bíró alkotások sem rendelkeznek. Azután jön egy felülnézetes indie, mi meg leginkább eret vágnánk magunkon.

Személy szerint mindig azt mondom, hogy ha valami nem megy, azt ne erőltessük. Ha egy fejlesztőnél kevés a pénz, nincs meg a tudás arra, hogy igazán látványos külsőt csiholjon a készülő videojátékához, akkor azt feleslegesen ne próbálja a nagyok mintájára összebarkácsolni. A baltával faragott arcok és ormótlan testek kiábrándítóbbak, mint a pixelart, a gagyi 3D helyett meg bármikor jöhet a kidolgozott 2D, csak legyen benne valami plusz. Ilyenkor persze ott az ötletelés arra vonatkozóan, hogy vajon mivel lehet feldobni a külcsínt, mi az, ami még nem bejáratott, unalomig ismételt séma – a Noct csapata pedig ezúttal tényleg valami eddig ismeretlent és formabontót hozott össze.

TÚLÉLNI A TÚLÉLHETETLENT

Civilizációnk, mint már annyiszor, ezúttal is összeomlott, miközben valami ősi gonosz járja a Föld felszínét. Ebben a barátságtalan közegben kapjuk meg az irányítást egy ismeretlen és névtelen túlélő felett, akivel a mesélő visszafogottan kommunikál az első pillanatoktól kezdve. A rádiós társalgás során csak adóként és vevőként jegyzett résztvevők pármondatos dialógusokkal intézik el a kötelező köröket, amiknek során el kell mennünk néhány fontos kellékért, majd az így abszolvált betanító szakasz után teljesen egyedül maradunk a kihalt pusztában.

Egyedül jófajta infarktust kapunk egy ilyen lénnyel összeakadva, de megbízható társsal az oldalunkon rögtön több az esélyünk.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
C3SK

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2015. 10. 21.

STÍLUSMINTA

Darkwood
2014 (ACID WIZARD)

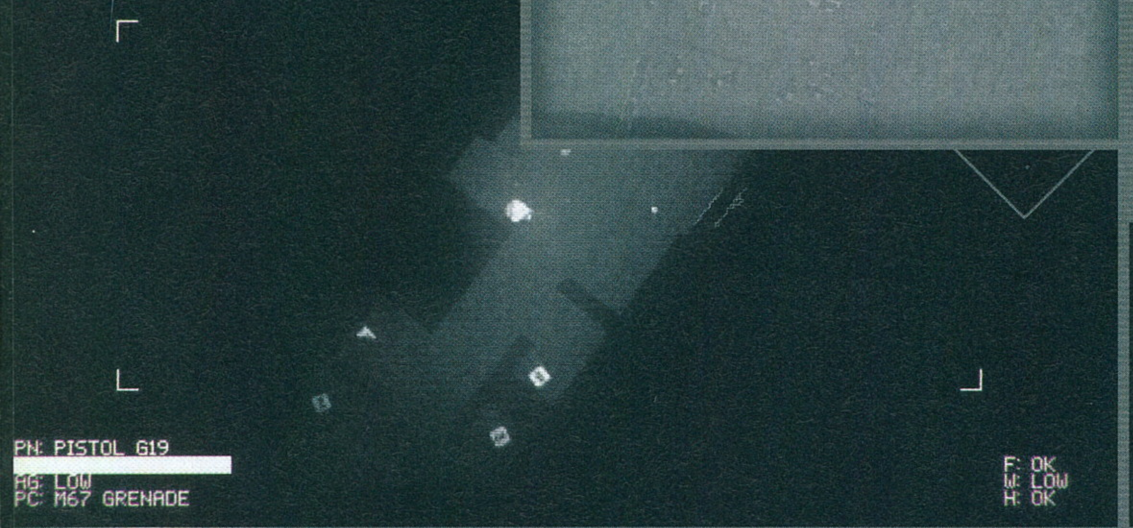
Daedalus - No Escape
2014 (PATRICE MENEGUZZI)

Miután ugyanis a rejtélyes társ kifejti, hogy a továbbiakban nem tud segíteni, egymagunkban kell teljesítenünk és életben maradnunk. Mindez nem könnyű, elvégre a felülnézetben látott romok és üres házak között nemcsak utánpótlásra találhatunk az ivóvíz és lőszer mellett, hanem borzalmas teremtményekre is. Az óriási rovarok és más pokolbéli kreatúrák ráadásul egy pillanat alatt végeznek velünk, emellett legtöbbjük egy teljes tárat megkíván, avagy feladatunk nem egyszerű.

Mégsem ezen alkotóelemek miatt fogunk a twin stick shooter jellegű Noct mellett maradni. A prezentáció ugyanis az egyik legerősebb pontja a programnak: a valahonnan a magasból kapott katonai repülős látvány csak hozzávetőlegesen mutatja meg a környezetünket, miközben az élőlények szó szerint világítanak a sötétben. Ehhez az egyébként sem vidám színárnyalatú külcsínhez jönnek még a rendkívül nyomasztó hanghatások: a zenei aláfestés, a zörejek és zajok rövid idő után olyan atmoszférát teremtenek, amitől nagyon-nagyon rosszul érezzük magunkat.

A VILÁGVÉGE UTÁN

Noha egyelőre nem nagyon tolonganak az emberek, a fellőtt szerverek pedig rendre eltűnnek, többen játszva kifejezetten izgalmas a szörnyvadászat. A térkép egészen nagy, ami miatt mondjuk, nem egyszer elég sokat kell kutyagolni mindenféle akció nélkül, az összkép pedig hozzávetőlegesen hozza azt, amit egy ilyen elképzelt, szörnyű helyzetben tapasztalhatnánk. Keressük a fogyóban lévő muníció utánpótlását, a kifáradás és kiszáradás után az ivóvizet, nem utolsó sorban a túlélőket, mert ugye társakkal az igazi az apokalipszis. Ennek megfelelően a hangulat nagyon erős. Kár, hogy a multi most még nem túl izmos, legalábbis hiába próbálkoztam rengetegszer, alig-alig sikerült rátalálnom más túlélőre, miközben a Noct igazi varázsa a csoportos felfedezésben van. Jól jönne még egy kevéske küldetés is, elvégre a jelenleg elérhető pár misszió tényleg csak egy szimpla bemelegítésnek felel meg. De a megjelenésig van idő, így reménykedjünk abban, hogy a nem szokványos külső és stílus mellé hasonló tartalom is társul majd a végleges megjelenéskor.



CSALÁDI TITKOK

THE WARDEN

[ÍRTA BÜJTI] **Belső nézetes pszichológiai horror, amely rengeteg izgalmat ígér az Early Access-fázisban? Ha ezerszer nem láttunk már ilyet, akkor egyszer sem, ám a The Warden így is felkeltette érdeklődésünket, méghozzá az alkotók, jobban mondva a nemzetiségük miatt.**

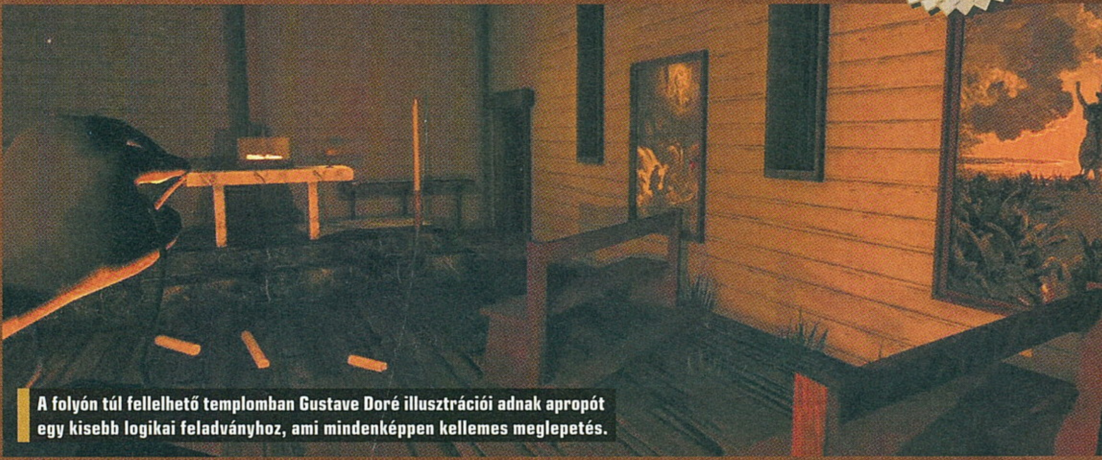
EARLY ACCESS

A Black Mist Studios ugyanis olaszhonból kívánta megtestesíteni a virtuális rettegést, a csizma pedig igen komoly múlttal rendelkezik a zsáner mozifilmes megközelítésében. A hetvenes-nyolcvanas évek európai irányzatainak úttörői a rengeteg klón és spinoff mellett igazi klasszikusokat tettek le az asztalra. Mario Bava, Sergio Martino, Dario Argento vagy éppen Lucio Fulci megemlítése a hozzáértő körökben egyből baráti pacsival jár, ilyen mesterek után pedig joggal várnánk a Black Mist Studios fejlesztőitől hasonlóan példás hozzáértést és minőségi elemeket. Legyen gore, giallo (az ottani sárgafedeles ponyvaregényekből készült keményebb thrillerek, némi deviáns erotikával és sokszor misztikummal), sötét okkultizmus a téma, a lényeg úgyis a hangulaton van. Azonban, mint annyiszor, a korai hozzáférés fázisában lévő produkciót próbálgatva ezúttal is csalódnunk kellett. No, a helyzet azért nem kifejezetten vészes, de erről majd később.

LENT A TANYÁN

A The Wardent elindítva Ephram Elias Barkley bőrébe bújhatunk, aki elvesztette a családját, majd a nagyfokú nihilben jól a pohár után nyúlt. Ilyen helyzetben pedig soha nem jó egyedül élni a farmon, ezt már megtanulhattuk párszor, és a játék erre a közhelyre csak rátesz egy jó nagy lapáttal.

Először még a családi házat fedezzük fel, bejárjuk a különböző szobákat, majd egy hirtelen zaj hatására a dolgozószobában kötünk ki, ahol megelevenedik előttünk legrosszabb rémálmunk, azután pedig a teljes sötétség ölelő karjaiba zuhanunk. Magunkhoz térésünk utáni legfontosabb feladatunk az olajlámpás megkeresése. Ha pedig már végre látunk is valamit, a cselekmény vonalvezetése szerint a kijáratot kell megtalálni a fura hangokkal és ijesztő fényjátékokkal teli épületben. Már azt hinnénk, hogy az egyforma, élettelen helyiségek nyújtják a program teljes felhozatalát a helyszínek terén, de szerencsére némi agyjátékkal a szabadban találjuk magunkat, ami kicsit feldobja a sivár falak közti miliőt.

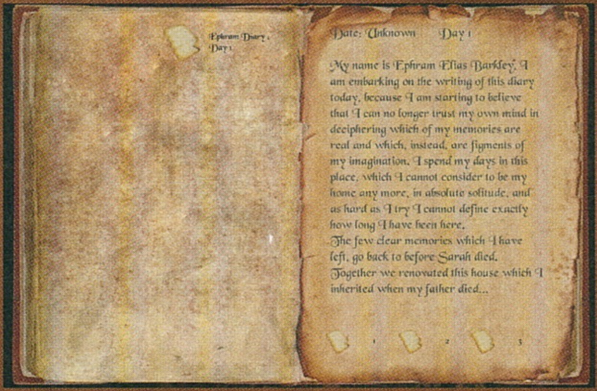


A folyón túl fellelhető templomban Gustave Doré illusztrációi adnak apropót egy kisebb logikai feladványhoz, ami mindenképpen kellemes meglepetés.

KINT A TÉREN

A kezdőhelyszínről kiérve ugyanis egészen nagy területet kapunk, plusz a küldetést, hogy térképezzük fel a birtokot. A frissen felfedezett látványosságok megjelennek az egy gombbal előhívható jegyzeteink között, ahogy a családdal kapcsolatos emlékek is. Kukoricásban és lápban keringhetünk, kis templomra lelhetünk rá a híd felfedezése után, közben pedig rókák és nyuszik kísérik fáradt hősünket. Vannak fejtörők is a nagy barangolás során, a kis készülékek színkombinálásán, a rejtvények megoldásán túl pedig Gustave Doré illusztrátor vallási felhanggal bíró alkotásai is apropóval szolgálnak szürkeállományunk megmozgatására. Hol máshol persze, mint a templomban?

Mindez azonban valahogy súlytalan. A teljes játék és az élmény nem áll össze, hiányzik a produkcióból valami kis plusz, ami odaszögezi maga elé az embert. Mentési lehetőségeink egyelőre még elvesznek a semmiben, a Unity grafikusmotor nyújtotta látvány a kategória legalja felé közelít, egyszerűen nem jó a képernyőre nézni, amin az egyforma szobák és élettelen helyszínek sem segítenek. Az okkult vonal ugyan ezúttal is megbújik a háttérben, a bénácska hangok és a hasonló színvonalú megvalósítás azonban nem adja teljes összképpel mindazt, amit manapság várnánk. Van némi bája a produkciónak, de mindez most még kevésnek tűnik, így nem is sejtjük, hogy az EA-verzió miként fog a végleges formába lépve továbbfejlődni. A 9,99 eurós árkategóriában (nagyjából 3300 forint) pedig vannak sokkal jobb címek is.



ADATOK

KIADÓ
Black Mist Studios

FEJLESZTŐ
Black Mist Studios

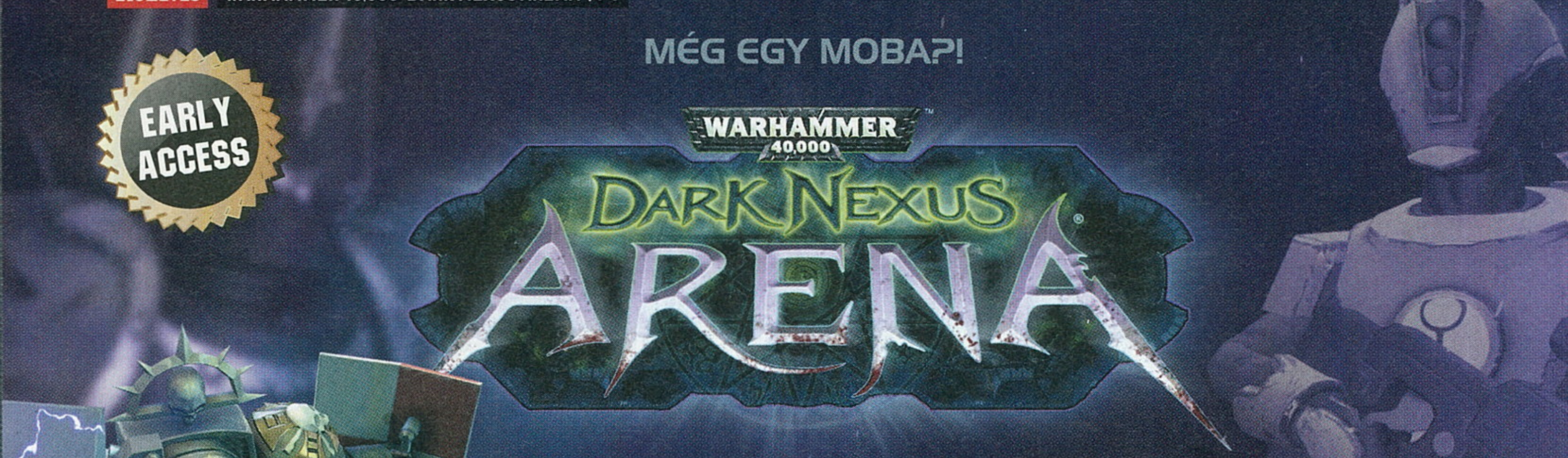
MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2015. 11. 30.

STÍLUSMINTA

The Vanishing of Ethan Carter
2014 (THE ASTRONAUTS)

MÉG EGY MOBA?!



Warhammer 40,000: Dark Nexus Arena

[ÍRTA CHRIS] A Warhammer rajongói számára izgalmasnak ígérkezik a következő pár hónap, hiszen az univerzum sosem volt még olyan népszerű, mint most. A Dark Nexus Arena is egy újabb példa erre, készítői pedig nem kis feladat előtt állnak: megpróbálnak betörni az egyre telítettebb MOBA-piacra.

Nem sok olyan univerzumot tudnánk most felsorolni, ami köré érdemes lenne felépíteni bármilyen videojátékot, de a Warhammer ilyen. Ennek a világnak a történeteiből bőségesen lehet meríteni ötleteket, legyen szó akár egy fantasykorszakban játszódó MMORPG-ről, vagy egy 40.000-es, vérgőzös akciójátékról. Mindkettőre láttunk már példát, ugyanis a jogokat birtokló Games Workshop úgy szórja szét a Warhammer-licencet mindenfelé, mintha konfetti lenne, ennek eredménye pedig töméntelen mennyiségű videojáték lett, és remélhetőleg lesz a jövőben is. Mert a Warhammer univerzuma remek táptalaj, amiből úgy kapnak szárba a jobbnál-jobb hajtások, hogy öröm nézni. A Dawn of War-széria, a Space Marine vagy a 2006-os Mark of Chaos mind-mind remekmű lett, rengeteg boldog perccel ajándékozva meg minket. Néha viszont felbukkan egy-egy kakukktojás is, mint például a Dark Nexus Arena, aminek készítői nem kisebb feladatot vettek a nyakukba, mint hogy MOBA-t csináljanak a franchise-ból.

HÉBE-HÓBA EGY KIS MOBA

MOBA-t készíteni manapság felér egy szakmai öngyilkossággal, hiszen mostanra már olyan telített a piac, hogy egy tűt se lehet leejteni oda. A League of Legends hódít, a több százezer játékossal rendelkező DotA 2, Heroes of the Storm és SMITE pedig csak kullog az árnyékában. Új játékosokat már csak úgy lehet toborozni, ha elorrozzák őket valahonnan, ehhez azonban valami egészen egyedit, különlegeset, és bizony izgalmasat kell készíteni. A kanadai Whitebox Interactive most épp ezzel próbálkozik, Dark Nexus Arena címen készülő játékuk sok szempontból különleges, de vajon van esélye a nagyokkal szemben? Nézzük csak meg!

Van új MOBA számára hely az így is túltelített piacon? A kérdés akkor is jogos, ha Warhammer-játékról beszélünk.

A program tehát egy MOBA, amiben 4 játékos küzd 4 ellen a Warhammer 40.000 univerzumának híres figuráival, vagy ahogy itt nevezik őket, veteránjaival. A veteránokat egy arénában ütközteti egymásnak az Eldák népe, akik elrabolták és gladiátorharcra kényszerítik őket. Az aréna hagyományos kétsávos térképet takar (legalábbis az alapnak számító ranked játékmódban), amelyen megtalálhatók a hagyományos MOBA épületek és zónák. Mindkét sávon tornyok őrzik a közelgő ellenséges creepekkel szemben a terepet, s meggátolják a veteránokat abban, hogy túl mélyre merészkedjenek az ellenség területén. A pálya közepén található az erdő, amelyben a MI irányította szörnyek várják, hogy felaprítsák őket. Érdekesség, hogy a tornyok nem egyszerű lövegtornyok, amelyek simán durrogtatnak az ellenség felé, hanem különlegesebb támadásokra, területre ható robbanásokra és közeli lökéshullámokra is képesek. Ezekkel megküzdeni olyan, mintha egy boss-harcot tolnánk.

Ami viszont még ennél is érdekesebb, hogy a pályán nem található központi épület, aminek elpusztításáért

ADATOK

KIADÓ
Whitebox Interactive

FEJLESZTŐ
Whitebox Interactive

MŰFAJ
MOBA

MEGJELENÉS
2015. 12. 09.

STÍLUSMINTA

League of Legends
2009 (RIOT GAMES)

DotA 2
2013 (VALVE)

Űrgárdistákkal szanaszét lőni és darálni minden ellenfelet bármikor jó szórakozás lehet, pláne akkor, ha még MOBA-rajongó is vagy.

Ezek befuccsoltak!

DAWNGATE

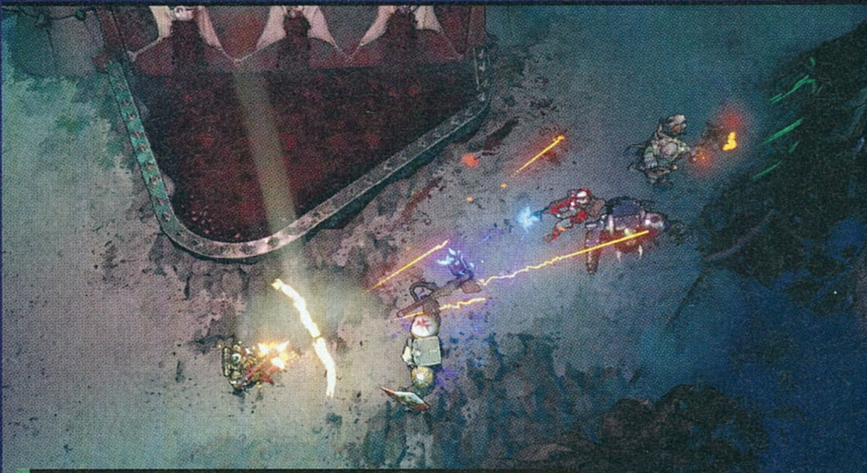
A Dawngate az Electronic Arts próbálkozása volt, amivel megpróbáltak befurakodni a League of Legends udvarházába. Sajnos a Dawngate túl későn jött ahhoz, hogy bármi esélye legyen az életben maradáshoz, megjelenésére a piac már alaposan telített volt. Kár érte, jó kis játéknak tűnt.

DEAD ISLAND: EPIDEMIC

A Dead Island világában nem igazán találunk szuperhősöket vagy ismert alakokat, mégis itt volt ez a próbálkozás, amit nem tudunk hova tenni. De miért gondolták a készítők, hogy jó ötlet lenne betörni a MOBA-piacra? Semmi esélye nem volt az életben maradásra, még a nyílt bétafázisból sem lépett ki, mire elkaszálták.

INFINITE CRISIS

A megjelenése után közel két hónapig élt a Warner Bros. szuperhősökkel telepakolt MOBA-ja, amely a DC univerzumának leghíresebb alakjait vonultatta fel. Játszhattunk Batmannel, Flashsel, Jokerrel, a Zöld Lámpással, a Zöld Íjásszal és még egy rakás olyan képregényfigurával, akiknek neve mindenki számára ismerősen cseng.



A megszokott Space Hulk-stílust felejtsük el egyből, elvégre a műfajhoz illően ezúttal is komoly csapatjátékra van szükség a győzelemhez.

megkongatják a győzelmi harangokat, tehát gyakorlatilag nincs olyan konkrét végcél, mint az összes többi MOBA-ban. A Dark Nexus Arenában ugyanis pontrendszer van, amelyben az a csapat nyer, amelyik előbb eléri a 100 pontot. Pontokat többféle módon szerezhetünk, az egyik legkézenfekvőbb az ellenséges játékosok szétlövése, feltrancsírozása, szétrobbantása, amit megfejelhetünk még azzal, hogy a földre került és respawnra váró veteránokat kivégezzük – ezért 5 extra pontot kaphatunk. Ez persze elég kockázatos művelet, mert egy ilyen kivégzés hosszú másodpercekig eltarthat, de a pontokért ugye bármit. Meg különben is, nincs is annál felemelőbb, mikor végre szétpasszírozhatjuk egy gyógyító fejét a fémpadlón, miután 62. alkalommal hozza vissza az életbe azt, akit már majdnem megöltünk. Pontot kapunk a tornyok pusztításáért, valamint az erdőben lakozó vadállatok leöléséért is, de persze nincs az a bolond, aki kihagyna egy jó kis csatát valamelyik sávon küzdve. Hiszen a Dark Nexus Arena gyakorlatilag egy nagy, kusza deathmatch, amiben a taktikázás ugyan elengedhetetlen kellék, mégis a háttérbe szorul, és csak a vérgőzös, totális mészárlásról, fröcsögő testnedvekről szól minden.

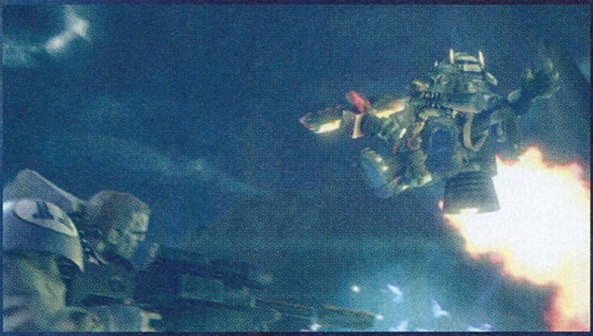
ŰRGÁRDISTÁK ÉS ORKOK, VAGY ÉPPEN ELDÁK, TAUK...

A veteránokat három főbb kategóriába sorolhatjuk. Vannak ugye a gyógyítók, azaz a supportok, belőlük egyelőre kettő van a bétában. Ők értelemszerűen a társaikat gyógyíthatják vagy buffolhatják, már amennyiben képesek lépést tartani velük, mert ehhez bizony a közelükben kell maradni, ami nem könnyű egy olyan játék esetében, ahol villámgyorsan mozog mindenki, és még ugrálni is képesek a szóköz nyomkodásával. Aztán vannak az assault hősök, akik a támadó karakterek a csatatéren, valamint a defense veteránok, akik nem sokban különböznek az előbbi osztálytól. Ennek oka pedig az, hogy itt mindenki ugyanúgy kinyírhatja a másikat, ha elég ügyes, jól építi fel a skilljeit, vagy egyszerűen jól taktikázik. Nincsenek

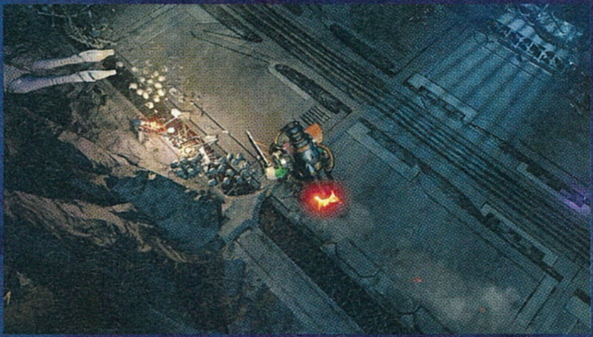
Warhammer-játékok 2016-ban

A Warhammer rajongóinak jó hír, hogy az elmúlt évek ínséges időszakai után végre visszatértek a Games Workshop-os címek, újra felkapott lett ez a remek univerzum. Az évet ugye nemrég zártuk két nagyszerű Warhammer-játékkal, hiszen októberben érkezett az End Times – Vermintide, novemberben pedig a Mordheim. Ugyanebből az érából jön április 28-án a Total War: Warhammer, amiben az ismert Total War-os környezetben terelgethetjük majd seregeinket. Aztán a 40.000-es univerzumból várható a Dark Nexus Arena, a Battlefleet: Gothic Armada, a Square Enix féle Eternal Crusade (ami egyébként egy MMORPG lesz), és a magyar fejlesztésű Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr. Ez utóbbi nagyon úgy tűnik, hogy amúgy egy Van Helsing-szerű akció-szerepjáték lesz.

kőbe vésett szerepkörök, nem igazán kell attól tartani, hogy a csapatban mindenki assault akar majd lenni, mint mondjuk a DotA 2 esetében, ahol gyakran előfordul, hogy 5 játékosból 5-en érzik úgy, hogy nekik kell carryt hozniuk, és persze support híján ki is kapnak…



Általánosságban viszont elmondható, hogy a védekező hősöknek jobb a páncélzatuk, nagyobb az életerejük és fizikailag is nagyobbak, mint a többiek. A támadók viszont jobban sebeznek, pusztítóbb skilljeik vannak a többieknél, a supportok pedig képesek a sebeket begyógyítani és támadó-bónuszt adni a közelben lévők számára. Jó látni egyébként, hogy 0.5-ös verzió esetében sem tudunk két egyforma veteránt találni a játékban, ami remélhetőleg tendencia marad a végleges játék megjelenéséig. A Warhammer világának változatossága, különböző fajai és kasztjai valószínűleg az idők végezetéig képesek lennének utánpótlást biztosítani a Dark Nexus Arena számára.



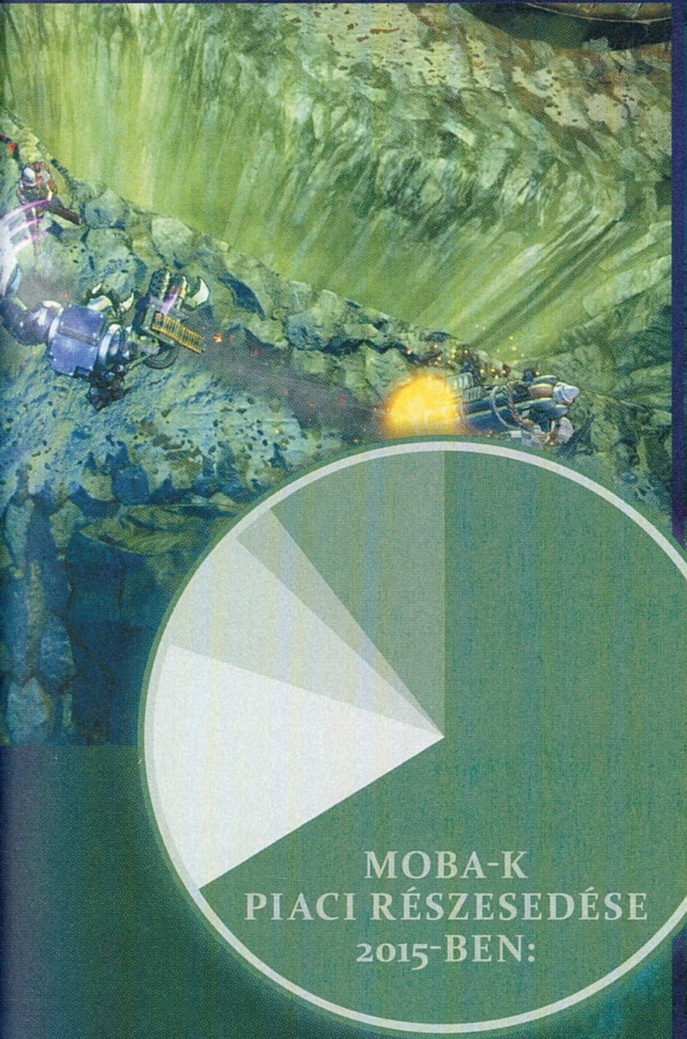
Jelen pillanatban találunk a programban Ork stormboyt, Assault terminátort, Tau tűzharcost, Khorne berzerkert, és még pár fantasztikus szereplőt, akik valószínűleg egytől egyig ismerősek lesznek azok számára, akik már olvasták Ian Watson vagy Dan Abnett könyveit.

A játék legnagyobb különlegessége kétségtelenül a WASD gombokra épülő mozgás és skill-rendszer, ez képzi tulajdonképpen a Dark Nexus Arena gerincét. Ez a MOBA ugyanis nem hagyományos értelemben vett MOBA, ahol csak kijelöljük jobb gombbal az ellenfelet, aztán megszórjuk ólommal vagy rakétával, és minden azonnal célba talál. Nem, itt bizony a képességeinkre kell hagyatkozni ahhoz, hogy eltaláljunk valakit. Az irányítás a következőképpen zajlik: a WASD gombokkal mozgatjuk a veteránt, tüzelni és célozni pedig az egér segítségével tudunk. Sima balgomb lenyomással támadunk, viszont ha hosszabban lenyomva tartjuk azt, elsüthetünk keményebb támadásokat is. A lőfegyverekkel való célzás tehát ügyességi alapokon nyugszik, és csak akkor okozhatunk komolyabb sebzést, ha valóban el is találjuk az ellenfelünket.

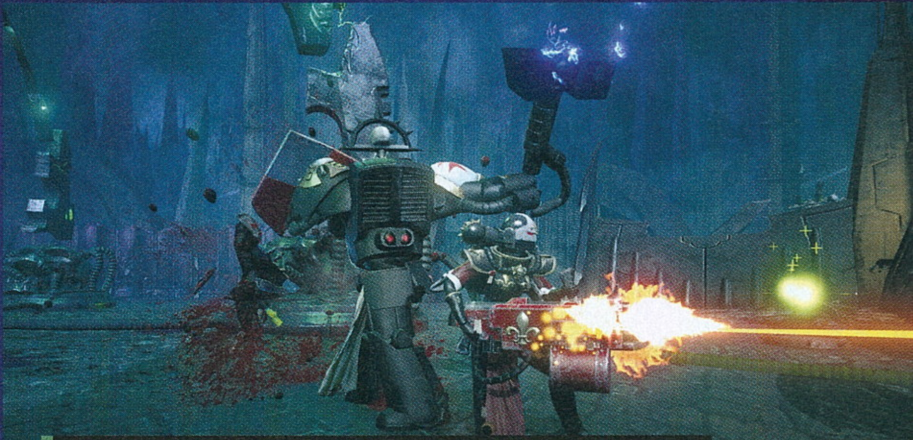
NEM CSAK A KLIKK SZÁMÍT

A dolog további érdekessége, hogy minden lövedéknek röppályája is van, ami elé simán betévedhet, vagy szándékosan beállhat bárki. Tehát például amikor elkezdjük megszórni az egyik support hőst lőfegyverünkkel, akkor a defenzív beállítottságú társa megteheti azt, hogy beáll a lövés irányba, és testével fogja fel a lövedékeket, amiket ugye a vastag páncélja könnyebben hárít. Ezenkívül minden veteránnak akadnak képességei is, amiket ugyanúgy fejleszthet, mint minden ismert MOBA-ban. Felugorhat a levegőbe és onnan csaphat le egy távolabbi célpontra, gyógyító sugarat lőhet társára, felemelheti a pajzsát, amivel védekezhet, vagy vakító gránátot dobhat a földre, amelytől a játékos képernyője elfehéredik.

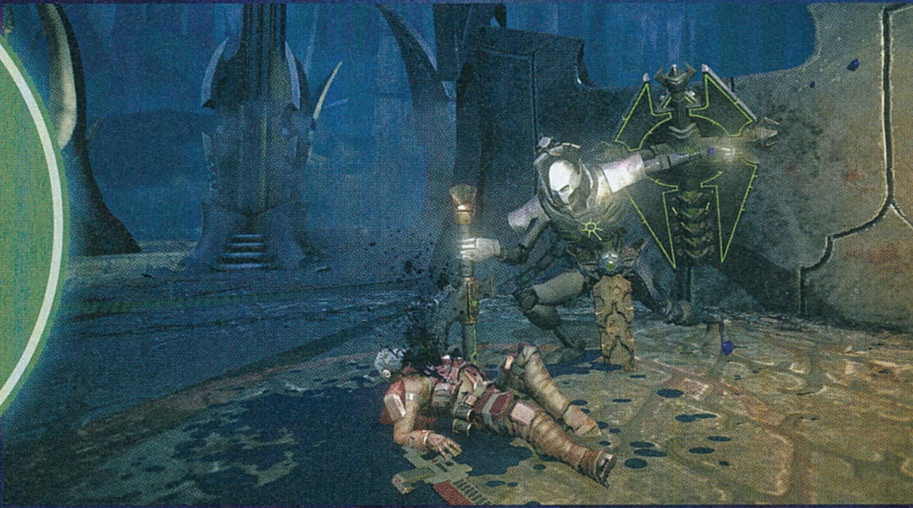
Halál a bűzlő Orkokra! Űrgárdistánk sorsát egyengetve gyakran kiálthatunk fel imigyen, elvégre a Warhammer-univerzum egyik legfontosabb ellenségképe a zöld aktivistákra lett ráhúzva.



- LEAGUE OF LEGENDS – 66.3%
- DOTA 2 – 14,0%
- HEROES OF THE STORM – 7,0%
- SMITE – 2.5%
- EGYÉB – 10.2%



Látszólag nem csúnya az összkép, de játék közben rendre előjönnek a grafikusok gyengeségei, így kopár helyszínekbe és egyszerű karakterekbe egyaránt belebotlunk.



Ezenfelül ultimate képességek is vannak a tarsolyukban; ezek ugye olyan skillek, amelyeket ritkábban süthetünk el, de roppant erősek. Ez a rendszer ismerős lehet azok számára, akik már játszottak a SMITE-tal, azzal az óriási különbséggel, hogy a Dark Nexus Arena a hagyományos, felülnézetes módszert választotta a nézd-a-hátam megvalósítás helyett.

VAJON MEGÉRI A MEGJELENÉST?

Sajnos jó néhány MOBA-t láttunk már, amely vagy meg sem érte a megjelenést, vagy hónapokkal később végelgyengülésben kinyúlt, annyira nem akart vele játszani a kutya se (lásd keretes anyagunkat!). Ez a félelem viszont abban az esetben alaptalan, ha nem áll hatalmas kiadó a játék mögött, hogy kockázatot lásson minden próbálkozásban, és ha valami nem hozza a kívánt számokat, azonnal küldi a süllyesztőbe.

A Dark Nexus Arena esetében egy indie fejlesztőcsapat áll a háttérben, ami a kiadó is egyben, és Steamen keresztül fogja forgalmazni a játékát. Mivel önálló stúdióról van szó, nagyon valószínű, hogy fejlesztői mindent megtesznek majd annak érdekében, hogy sikeres legyen a Dark Nexus Arena, és ehhez elég időt is adnak neki. De vajon tényleg van esélye a piacon? Nos, a játék két okból kifolyólag lehet sikeres: az univerzum miatt, ami számtalan rajongót vonzhat magához, köztük olyanokat is, akik nem gondolkoznak azon, hogy váltsanak, de kíváncsiak a DNA világára; a másik dolog, hogy hasonlóan a Heroes of the Stormhoz, a Dark Nexus Arena is igyekszik rést találni a piacon, ahova kis eséllyel ugyan, de betörhet. Teszi ezt úgy, hogy a játék gyors (egy meccs maximum 30 percig tart), brutális, és kombinálja a SMITE skill-alapú rendszerét a felülnézetes megvalósítással, amire eddig még nem volt példa.

Az árazásról viszont eleddig nem tudtunk meg túl sokat, legalábbis a játékon belülről. Nagy valószínűséggel követi a League of Legends által kitalált rendszert, tehát ingyenesen letölthető programként indul, amelyben ingame vagy valódi pénzért oldhatunk majd fel veteránokat, akikre természetesen egyedi festéseket is vásárolhatunk. Ami viszont már most kicsit kétségessé teszi a játék sikerét, az a megvalósítás, azaz a tálalás. A program mögött a Unity motor dolgozik, ami bármilyen szuper is, megvannak a korlátai, és ez a korai ingame videókon azért jól látszik. A karaktermodellek nem túl kidolgozottak, a terep kopár, a különleges effektek és shaderek pedig alig-alig tesznek hozzá valamit mindehhez. Persze még korai a játék sírját ásni, várjuk meg, milyen lesz a 0.7-es, a 0.9-es és az 1.0-s verzió. Reméljük, megéli!

A TŰZ ÉS VÍZ VILÁGA

[ÍRTA **BÖJTI**] **Az özönvíz után meglehetősen nehéz a túlélés, ez pedig az egykori BioShock-alkotókból álló csapat, a The Molasses Flood korai hozzáférésű produkciójából is egyértelműen lejön. Ezúttal azonban a belső nézetet kukázták, a műfajt pedig egy új, egészen érdekes megközelítésbe helyezték.**

Az elmúlt években a Steam kínálata tele lett a mindenféle, túlélésre és kraftolásra kiélezett kalandjátékokkal. Ezeknél belső nézetes formában keresgélhetünk a dús növényzetben fontos kellékeket, hogy végül a (legtöbbször) nem túl nyugodt környezetben álomra hajtsuk fejünket, majd elölről kezdjük a rituálét. A közönség pedig vevő a stílusra, ami a havonta minimum féltucatnyi követőből is látszódik. Posztapokaliptikus világ, dinoszauruszokkal teli őskor, zombis kataklizma – a felhozatal az emberiség utolsó (vagy első) napjainak minden lehetséges formájára kitér.

A zsánert nem tisztem kritizálni, ezért nem is teszem, azonban annyit megjegyzek, hogy kicsit unalmas már a megszokott formula, amit szinte minden alkotó szigorú odaadással követ. Emiatt, és mert nincs új a nap alatt, nehéz igazi különlegességet találni – ezen kicsit elfogult véleményen változtathat most a The Flame in the Flood, ami nem csak a külseje miatt hívhatja fel magára a figyelmet. Az alkotók ugyanis a BioShock eredeti fejlesztői közül kerültek ki, így a The Molasses Floodnál – bár név szerint ismeretlenül hat – már bőven van tapasztalat és tudás a háttérben ahhoz, hogy egy igazán minőségi darabbal bővüljön a stílus felhozatala.

ITT AZ ÁRADAT, NOÉ MEG SEHOL

Belecsapva a lecsóba és az özönvíz szülte pocsolyába nézzük meg, mivel is állunk szemben! A Flame szakítva a berögződésekkel, ezúttal madártávlati kameranézetből mutatja meg egy általunk irányított leány mindennapjait. A kampány azonban még nem elérhető, ezért a történetről tulajdonképpen semmit nem tudunk meg, a korai hozzáférés státuszában csak a végtelenített túlélést tudjuk kipróbálni az elárasztott területeken.

Annyit még érdemes megjegyezni az alapoknál, hogy a program teljesen mellőzi a többjátékos funkciókat, kifejezetten a magányos felfedezésre összpontosít. Ez egyébként nem nagy bánat, elvégre senkinek nem hiányzik néhány őrült, aki hirtelen beszabadul a privát szféránkba, majd jól ránk rúgja a tábortüzet a nyugodt vacsora alatt. A némileg a rajzfilmek világára emlékeztető megvalósítás már elsőre is gyönyörködtető, ehhez pedig a stílus az, ami sokat hozzátesz. Bár nem realisztikus a külcsín, szinte egyből képes bárkit magával ragadni, amihez a kislány mellé szegődött barátságos kutya is sokat hozzátesz. Ettől válik emberibbé és érzelgőssé a kaland, ami rövid időn belül az életünkbe kerülhet.

ADATOK

KIADÓ
The Molasses Flood

FEJLESZTŐ
The Molasses Flood

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2015. 09. 24.

STÍLUSMINTA

Rust
2013
(FACEPUNCH STUDIOS)

The Forest
2014
(ENDNIGHT GAMES)

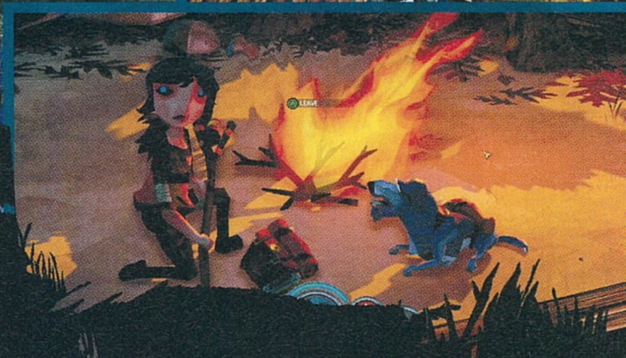
Mint az várható, a túlélés nem egyszerű ebben a kicsit magányos, rideg, barátságtalan világban. Mert bár itt-ott nyuszik ugrabugrálnak, madarak csiripelnek, az éjszaka eljövetelével a fák között vörösen izzó szempárok kísérik utunkat, egy óvatlanabb pillanatban pedig bármikor összeakadhatunk valami éhes teremtménnyel. A vaddisznó és a medve meg nem arról híres, hogy diplomáciai eszmefuttatásokba merülhetünk velük, könnyedén elintézhetik törékeny hősnőnket – a különbség köztük és köztünk annyi, hogy trófeaként a kandalló fölé biztos nem helyezik ki a koponyánkat.

A ránk leselkedő veszélyek ráadásul nem merülnek ki a vadállomány jelenlétében. Túlzottan sokszor érintkezve a vízzel megfázhatunk, ivóvíz hiányában kiszáradhatunk, a küzdelmek alatt komoly sebesüléseket szedhetünk össze, de ha nem étkezünk vagy pihenünk eleget, akkor azon szintúgy az életünk múlhat. Ennél fogva muszáj lesz minden tárgyat, eszközt, a természet adta kincset összeszednünk, amikre hű kutyánk ugatással hívja fel figyelmünket. Innentől eszkábálhatunk kőből készült fegyvert, pecabotot a halászathoz, pluszban pedig a tutajunkat is fejleszthetjük, javíthatjuk, ellenállóbbá tehetjük. Merthogy apró kis szigetekbe futhatunk bele utazásunk során, ezeket összeeszkábált vízi alkalmatosságon közelíthetünk meg, meglovagolva a veszélyes hullámokat. Ütközésnél sérülünk, a kikötők közelében pedig partra szállhatunk, hogy egy templomban vagy éppen kisbuszban, netán tábortűznél töltsük az éjszakát. Így kialudva magunkat, táplálékot és egyéb utánpótlást szerezve az itt-ott fellelhető ládákból és alapanyagokból.

WHEN IT'S DONE

Jelenleg itt tartunk, ennyit nyújt a The Flame in the Flood. A recept működik

Az özönvíznek hála nemcsak a megmaradt, kevéske szigeten kell állnunk a sarat, hanem tutajunkon utazva is, amit egy-egy helyszínen fejleszthetünk.



Az újjonnan felfedezett területek eltérő veszélyekkel bírnak, emiatt az sem mindegy, hogy éppen a szomjúsággal küzdhetünk meg, vagy egy nagyon éhes vadállattal.

már a végtelenített módban is, simán több tíz órát beleölhetünk a keserédes túlélésbe. A jelző csak azért van, mert még nem látjuk az utazás végét és annak eredményét. A napok csak telnek, igyekszünk jobb ruhadarabokat kreálni, megteremteni a szükséges felszerelést, a kihívás azonban meglehetősen nagy, az élet pedig kegyetlen az özönvízben. Nagyon oda kell figyelnünk a kis pártfogoltunkra, ha nem akarjuk, hogy lebetegedjen, meggyengüljön, elhalálozzon.

Táskánk és a kutyánkra helyezett plusz szállítóeszköz véges tárhellyel bír, ami miatt a feleslegtől nem egyszer meg kell szabadulnunk, a mindennapokhoz pedig kevés segítséget kapunk a fejlesztőktől. Van néhány intelem, néha feladatok is előkerülnek (pl. adott eszközök elkészítése), de ezeken kívül teljesen szabad kezünk van előrehaladásunk során.

Túlélő kaland, egészen új köntösben. Az egykori BioShock-alkotók megmutatják, hogy van helyük az új ötleteknek is.

Ha a túra egy tragédia okán véget ér, még azt is láthatjuk a végelszámoláskor megjelenő térképen, hogy merre haladtunk, hol kötöttünk ki, hány nap után ért el minket a halál jeges szorítása.

Az előreláthatólag március-április környékén megjelenő játék ígéretes, a külső szempontjából nagyon egyedi, sajátos és megragadó, a hangulata is rendkívül erős. Ha igazán nagy és változatos világot kreálnak hozzá, a tartalmat pedig egy jófajta sztorival is megerősítik, akkor esélyesen új kedvencet lehet avatni a megszokottól eltérő, mégis a műfaj jellemzőihez kellően igazodó alkotással. Ehhez mondjuk még nem ártana pár plusz eszköz és játékmeneti elem, néhány másik túlélő, mert kicsit üres jelenleg a Flood világa.

Az eddig látottak alapján azonban nem sok kell annak megtöltéséhez és élvezetesebbé tételéhez. Elvégre a 10-20 órányi szórakozást (ha lehet ezt mondani egy ilyen veszélyes kalandra) már most is lazán nyújtó produkció minden lényeges elemmel rendelkezik, ami szükséges a sikerhez.

Ennek köszönhetően nyugodtan figyeljétek az alkotókkal és játékukkal kapcsolatos fejleményeket, bővítéseket, hogy a kellő időben lecsaphassatok a kész, remélhetőleg minden téren minőségi, végleges termékre.

FOROG VELÜNK A VILÁG

EARLY ACCESS

DESCENT UNDERGROUND

[ÍRTA MCMACKO] **Tenyereljünk rá a retró-kapcsolóra, a Descent: Underground ugyanis a kilencvenes évek egyik meghatározó űrhajós FPS-éhez, az eredeti Descenthez nyúl vissza. Öveket becsatolni, téged is vár a hat szabadsági fokkal irányítható űrhajó és az űrbányászlét!**

Nem tudom hány cikket fogunk még azzal kezdeni, hogy Kickstarter így, közösségi finanszírozás meg úgy, egy azonban biztos: a fenti lehetőségeknek köszönhetően rengeteg olyan projekt valósult meg a közelmúltban, amelyek a kiadók és az ipar hálójában már a koncepciós fázisban fennakadnának. Köszönhetően nekünk (a támogatókedvű, mélyen tisztelt publikumnak), rengeteg új és friss ötlet érkezik az indie fejlesztők oldaláról, valamint ott van a programoknak egy speciális rétege, amely direkte a nosztalgiánkból táplálkozik. A korai klasszikusok újraértelmezései is új erőre kaptak, ennek pedig kiváló példája a Descent: Underground, amely az 1995-ös ős-Descent hangulatát próbálja megcsípni, és azt néhány friss eszközzel 2016 elvárásaihoz hangolni.

AZ ÍGÉRETEK LABIRINTUSÁBAN

Gyorsan szögezzük is le, hogy a Descent: Underground éppen nemrég váltott át az Early Access, azaz korai hozzáférésű béta állapotába. Ez gyakorlatban azt jelenti, hogy sok funkció már közel áll a végleges megoldáshoz, de rengeteg finomhangolásra van még szükség, és ugye maga az elérhető tartalom is foghíjas képet mutat. Lássuk hát, hogy az ipari veteránokból verbuvált Descendent Studios Inc. mivel is próbálja meggyőzni a PC-s játékosokat!

Bár a nosztalgia szinte árad a képekből, így legszívesebben fejest ugranánk a Descent egyedi világába, azért várjuk meg a végleges verziót és a kampányt!

ADATOK

KIADÓ **Descendent Studios**

FEJLESZTŐ **Descendent Studios**

MŰFAJ **akció**

MEGJELENÉS **2015. 10. 22.**

STÍLUSMINTA

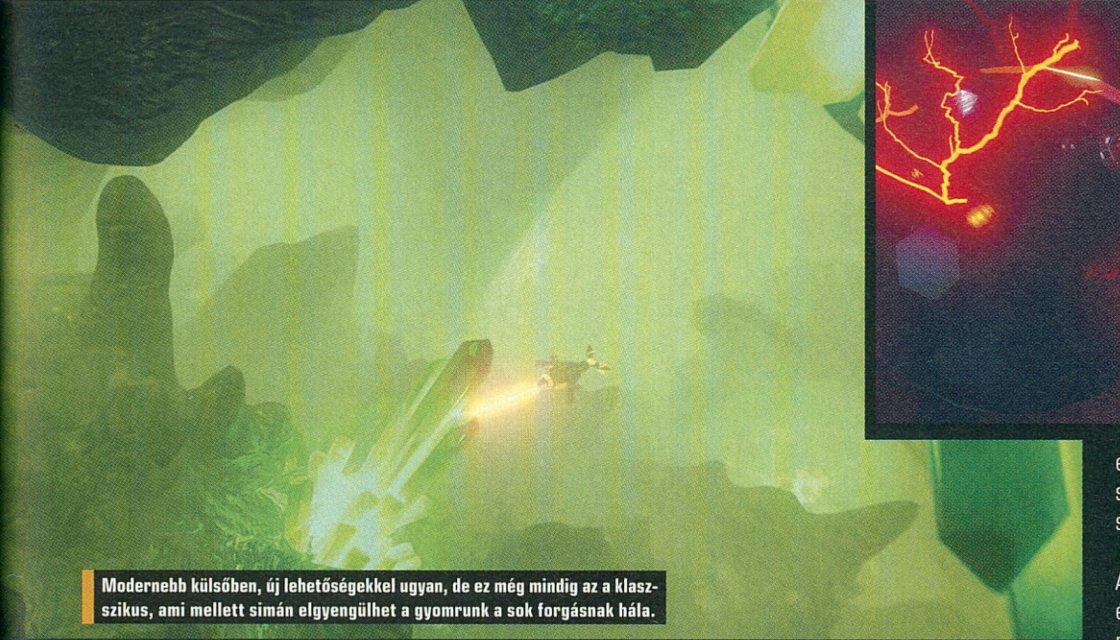
Descent 1995 (INTERPLAY)

Strike Vector 2014 (RAGEQUIT CORPORATION)

Az Underground alapvetően a multiplayerre fókuszál, amely már az első Descent játéknál is előremutató játéklehetőség volt. Az „Undergro-und Games" harci játékok koncepciója pedig ténylegesen beleillik a Descent univerzumába. A fáma szerint ugyanis az aszteroidákat bányászó megavállalatok ezzel a modern gladiátortornával próbálják dolgozóik lankadó lelkesedését feltornászni. Persze az sem mellékes, hogy a győztes meccsek során szerzett presztízs is fontos tényező a távoli jövő bányászkolóniáinál. A többszereplős csatározás tehát központi szerepet játszik az Undergroundban, bár az ígéretek szerint egyjátékos pályákat (azaz egy „epikus kampányt") is várhatunk a játéktól.

A Descent: Underground egy olyan nagy visszatérő, amelynek az öreg motorosok is kifejezetten örülhetnek, de bárki jól szórakozhat vele.

A készítők eltökélt szándéka, hogy az első program rendszerét átültessék a korunk tempójának és elvárásainak megfelelő játékmenetbe. (Ha valaki amúgy a Descent eredetére kíváncsi, az lapozzon tovább a 94. oldalon található írásunkhoz.) Az Underground az Unreal 4 motor képességeit hívja segítségül, hogy prezentációját korunk standard szintjéhez igazítsa. A multiplayer csatákat mindenféle hajó-variálós lehetőséggel igyekeznek feldobni a készítők, de nemcsak a járgány kinézetét turbózhatjuk, hanem a játékstílusunknak megfelelő tulajdonságok finomhangolására is figyelmet kell fordítani. A fegyverek fejleszthetősége már a korábbi epizódoknak is sajátja volt (a kinyiffanásunk esetén elhagyott upgrade cuccok is megmaradnak a terepen), de a hajónkra aggatható szenzorok és a technológiai fejlesztési fák újdonságként hathatnak a veteránok számára is. A készítők nagy hangsúlyt akarnak fektetni a felszedhető cuccokra, a titkos alagutakra és az elődből megismert pajzstöltő folyosószakaszok



Modernebb külsőben, új lehetőségekkel ugyan, de ez még mindig az a klasszikus, ami mellett simán elgyengülhet a gyomrunk a sok forgásnak hála.

stratégiai elhelyezésére. Bányászati lehetőségeket is a kezünkbe adnak, ehhez pedig voxel-alapú térelemeket kapunk a pályatervezőktől. A legjobb játékosok pedig természetesen a nemzetközi ranglistákra is felkerülhetnek. Kitalálhattátok: a Steam acsikat sem kell majd hiányolnunk.

LÉZERDISZKÓ

Az ígéretek szépek és jók, a jelenlegi állapotok azonban messze vannak még a végleges stádiumtól. Alapvető probléma (mint a hasonló kiadásoknál általában), hogy nagyon kevesen vannak az online arénákban, így jellemzően 1 vs 1 meccseket tud az ember nagyobb szervezőmunka nélkül összehozni. (A nagyobb szervezőmunka – például a haverok bevonzása – problematikájában azért a játék jelenlegi ára is komolyan közrejátszik.) A sikeresen lezavart meccsek pedig egyelőre igencsak játékos- és pingfüggőek. Láttunk már tükörsima, folyamatos küzdelmeket, de olyat is végigszenvedtünk, ahol a hajónk a laggolás miatt ide-oda ugrált a térben. Amúgy a hat szabadsági fokos repkedésnek és manőverezésnek kifejezetten jópofa húzása van, de amikor egy ellenséges hajó szembejön, olyankor további problémák jönnek elő. Van még mit hangolni a fegyverek szintezésén, mert akármennyire is a központi játékmechanika része mondjuk a lézerlövegünk fejlesztése, egy jól feltápolt hajó ellen szinte minimális esélyünk van az alap ágyúval. Másik probléma: ha központi helyen nyiffanunk ki, akkor az elhagyott cuccainkra nagy valószínűséggel keresztet is vethetünk, és mehetünk körbe megint feltápolni a járgányt.

A különböző hajók kialakítása, térbeli kiterjedése és ebből következően a találatot jegyző hitbox is változatos formát mutat a szélsebes tempójú légi közelharcok során, és gyanús, hogy a megjelenés előtt a hajók méretét is növelni fogják az effektívebb játék érdekében. A jelenlegi lehetőségek közül csak a multiplayer, a botok elleni csatározás és a négy map szabad berepülése elérhető, így a belengetett epikus sztori módról még csak felszínesen sem tudunk nyilatkozni.

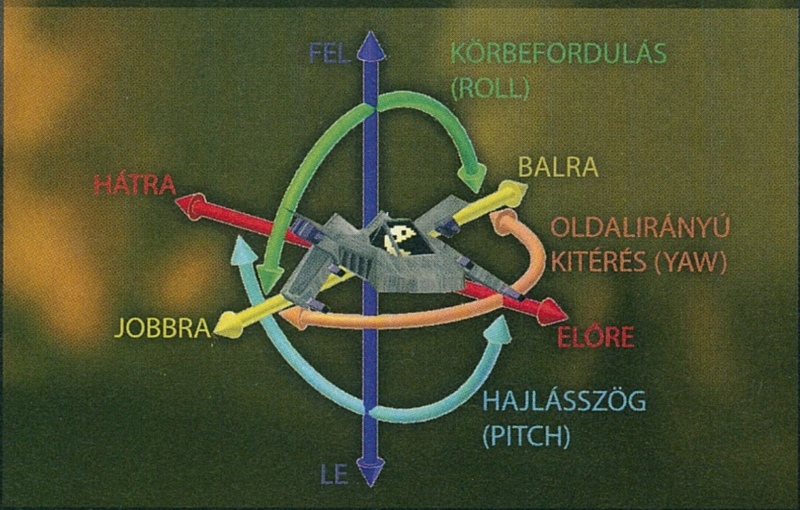
A jelenlegi felemás összkép a grafikára és a zenei vonalra is igaz. Az Unreal 4 motor rettentően látványos dolgokat tud zsigerből a képernyőkre pakolni, így mindent maximumra húzva megdöbbentő dolgokat láthatunk a meccsek során. Viszont a művészeti oldal nem túl erős. A játék önálló prezentációs érdemei közül leginkább a szépséges barlangfalakra (pl. Mobius!) gondolunk vissza jó szájízzel. A hajótervek, pályaelemek, de még a muzsikák is leginkább a kilencvenes évekbe csatolnak vissza, ami egyrészről mókás és nosztalgikus dolog, másrészről viszont eme jelenség az egyéniség vagy előremutató művészeti koncepció hiányára is utal.

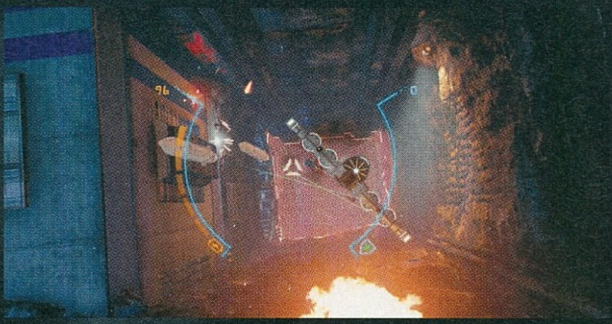
VÁRJUK, VAGY SEM?

Jó kérdés, amire egyelőre nem tudunk egyértelmű igennel reagálni. A Descent: Underground nagyon csábító ígéretekkel bír, de a projekt ambícióihoz és a jelenlegi készültségi állapotához képest nem feltétlenül látjuk a fényt az alagút végén. Kíváncsiságunk azonban töretlen: a frissítésekkel folyamatosan terebélyesedhet-épülhet a játék, a nemrégiben kiadott U4 motor szerkesztője mellé telepíthető mod-csomaggal pedig hamarosan a felhasználói pályák és extra tartalmak is befuthatnak. ■

Hat szabadsági fok

Az X-Y-Z tengelyek mentén értelmezett előre-hátra elmozdulások (transzláció), valamint a tengelyek menti elfordulások (rotáció) alkotják a Descentben is lévő hat szabadságfokot.





TOTÁLIS PÉNZMEGSEMMISÍTÉS

ASHES OF THE SINGULARITY

[ÍRTA CHOCHO]

A MOBA-k bűvöletében hajlamosak vagyunk elfeledkezni a klasszikus valós idejű stratégiákról. Még szerencse, hogy a műfaj, bár a nagy kiadók világában haldoklik, a független fejlesztések között él és virul, mi több, évente akad egy-egy kiemelésre érdemes alkotás.

Hogy a bevezetőben említett kategória az Ashes of the Singularityvel is gazdagodik-e, egyelőre nehéz megmondani. A teljes áron, azaz Steamen 16 ezer forintért árult Early Access RTS ugyanis jelen esetben alig kínál tartalmat, holott a veterán fejlesztőnek számító Stardock állítja: még idén év elején elkészülhet a program. Persze azért a feltételes módról ők sem mondanak le, a hivatalos GYIK-szekcióban egy smiley kíséretében még a klasszikus „when it's done"-mondat is említésre kerül. Mi tagadás, utóbbi duma ebben az esetben kifejezetten örömteli, lévén a korai hozzáférésben kapható játék hosszú távon tényleg a nagyok közé törhet. Ezt viszont csak az ígéretek alapján állítjuk, kipróbálásra ugyanis nem alkalmas a cukin csak „pre-bétaként" emlegetett, egyébként masszívan pre-alfa állapotú program.

NAGYON KORAI HOZZÁFÉRÉS

Merthogy mit is kapunk 16 ezer forintért? Tulajdonképpen egy skirmishjátékmódot, egyetlen választható oldallal, tucatnyi egy kaptafa pályával, közepes grafikával és olyan gépigénnyel, amitől letesszük a hajunkat. A Stardock ugyanis elsősorban technikai értelemben szeretne kitűnni a tömegből, az Ashes of the Singularity saját fejlesztésű grafikusmotorja pedig DX11-ben és 12-ben is otthon érzi magát. A rengeteg modern látványeffekt és a tényleg hatalmas, megmozdítható egységszám elismerésre méltó benchmarkot eredményez, ezért a programot jelenleg elsősorban a videokártyák tesztelésére használják a gamerek. Az én otthoni GTX 970-esem is csak 30 képkocka körüli sebességgel noszogatta a mindenféle kis tankokat és űrhajókat, lehet próbálkozni az SLI-konfigokkal és megosztani eredményeinket a hivatalos fórum legnépszerűbb topikjában, amely hogy, hogy nem, pontosan erre buzdít bennünket.

A vizualitás azonban nemcsak a motorháztető alatti kódon múlik, hanem bizony a művészi kreativitáson is. És ez az, ahol a csapat kudarcot vall, a helyszínek ugyanis, bár változatosak, egyben elég tipikusak is. Havas világ, sivatagos világ, erdős világ, és kész, kifújt, nesze neked, 21. századi pályatervezés! A skirmishben játszható térképek egyébként is olyan látszatot keltenek, mintha csak egy számítógép generálta volna le őket. Mindenütt zsákutcákba, teljesen haszontalan ormokba vagy völgyekbe botlik a játékos, ezeken pedig nem érezni, hogy valós pályatervezői munka eredményei lennének.

A korai hozzáférésű verzió sok tartalmat nem nyújt, rövid úton int búcsút vásárlóinak, mégis izgalmas harcokat szül.

Mindehhez vegyük hozzá, hogy csupán a már említett egyetlen oldallal szállhatunk harcba, és kizárólag a félkész mesterséges intelligencia orra alá törhetünk borsot. Oktatómód nincs, helyette egy The Escapist-cikkre irányít a játék, utóbbit is böngészőben nyitja meg, így csak akkor látjuk, amikor kidob a program. Mert bizony kidob: ha megnyerünk egy mecset, a „Victory"-felirat után azonnal az asztalon találjuk magunkat.

ADATOK

KIADÓ
Stardock Interactive

FEJLESZTŐ
Oxide Games

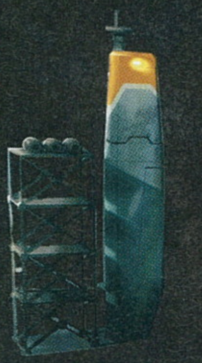
MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2015. 10. 22.

STÍLUSMINTA

Meridian: New World
2014 (HEADUP GAMES)

Grey Goo
2015 (GREY BOX)



ÉS EZEKET PRÓBÁLTAD?

Ahogy a bevezetőben említettem, akad pár modern, de régimódi RTS. Ha erre vágysz, ezeket ne hagyd ki!

MERIDIAN: NEW WORLD (2014)

Derék honfitársunk, Tarsoly Ede rakta össze ezt a remek stratégiát, ami kidolgozott sztorival, kampánnyal, sok-sok egységgel és látványos 3D-s grafikával hódít. A Meridian nem találja fel a spanyolviaszt, de mindent jól csinál ahhoz, hogy barátságos Starcraft-klónként tartsuk számon.

GREY GOO (2015)

Az exwestwoodos fejlesztők igazi meglepetésjátékkal rukkoltak elő. A GG-ban az emberiséget egy Goo nevű, mindent magába olvasztó szintetikus létforma fenyegeti. Kiemelkedő grafika, három választható faj, multiplayer… plusz roppant látványos CGI-videók repítenek minket vissza az RTS-ek aranykorába!

ACT OF AGGRESSION (2015)

A generalsirányvonal sem maradt követő nélkül: az Act of War folytatásaként is felfogható RTS egy – szerencsére – képzeletbeli harmadik világháborút mutat be, amelyben a bolygó vezető nagyhatalmai úgy döntenek, hegylakósat fognak játszani, a végén pedig csak egy maradhat. Egy kis atomot, valaki?

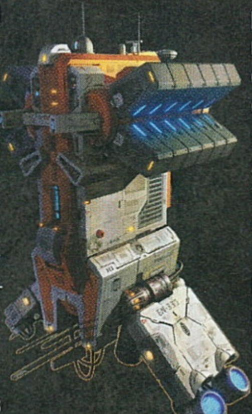
Fejvakarás, visszalépés. Nem megy. Miért nem megy? Menjen! Ja, hogy még fut. Oké, feladatkezelő, folyamatok, leállítás. Most már megy. *sóhaj*

LESZ EZ MÉG ÍGY SE?

Egy szó, mint száz, jelen állapotában senkinek sem ajánlom az Ashes of the Singularityt. A Steam-értékelések pozitívak ugyan, de ez elsősorban a műfajnak tudható be, na meg a már említett gépmérési lehetőségnek. A fejlesztők tavaszi megjelenéssel kapcsolatos optimista hozzáállását elvetve is felmerül a kérdés, hogy milyen lesz, amikor elkészül a játék. Nos, az ígéretek szerint jó, és mivel szeretünk hinni, érdemes fontolóra venni a Stardock elképzeléseit.

Eszerint kidolgozott kampány lesz a szólista gamerek jutalma, mögötte egy mesteri (sic!) sci-fi történettel. 2178-ra az emberiség eléri a technológiai szingularitást, azaz olyan fejletté válik, hogy pár évtized alatt egész naprendszereket kebelez be. Igen ám, ehhez azonban sok energia kell. Itt jön a képbe az Ashes saját Tibériumja, aTurinium (még a név is hasonló), a világegyetem leggazdagabb erőforrása. Mindenki azokra a bolygókra pályázik, ahol ez a ritka fém fellelhető, és persze megindul a háború, amit egyedül ön állíthat meg, tábornok, ideje sok katonát toborozni, egységeket gyártani, megmenteni a világegyetemet, blablabla.

Persze a sztori senkit sem érdekel igazán, egy RTS-ben csakis a játékmenet számít (hallom, ahogy Chris sóhajtozik, szóval megjegyzem, hogy kivéve a Blizzardnál), utóbbi pedig akár még jó is lehet. A 3D-s csillivilli grafika ellenére senki se várjon komoly taktikai lehetőségeket, mert a mechanika az izometrikus klasszikusokat idézi. A kamera forgatása és az égboltig repítő zoom csak arra jó, hogy ámuldozzunk, illetve belássuk a tényleg nagy pályákat, rajtuk a sok-sok egységgel. Nagyon sokkal. Rengeteggel. Több ezernyivel!



A fejlesztők látványosan koppintják a Total Annihilationt, ez pedig nem baj, mert a harcok ennek köszönhetően valóban jól néznek ki, süt belőlük a hi-tech sci-fi jelleg. Ehhez jön még a területfoglalás: a játékban a fém és a nukleáris energia a két erőforrás, előbbit mindenhol bányászhatjuk, az atom viszont ritka, csak pár lelőhely akad, na meg elfoglalható, alapból oldalfüggetlen generátorok. A tömegpusztító fegyverekhez és nagyobb, épületek ellen is hatásos űrhajókhoz már ezerrel kell a sugár, így a játékosok nemcsak a győzelemért, hanem a nyersanyagokért is állandó harcot folytatnak. Ez jelenleg még kimerül egy-két egységtípus tömeggyártásában, később viszont a többi frakció megérkezésével bizonyára fűszeresebbé válik az egyhangú ízvilág.

Mivel egyszerre nagyon sok egység van a pályán, ezért egy-egy osztagot afféle meta-unitként kezel a motor. Ebbe több tucat tank, repülő, akármi fér, hogy együtt kommandírozhassuk őket. Az ütközetés már a pre-alfában is rendben van, elhiszem a csapatnak, hogy később akár tízezer harckocsival is egymásnak eshetünk. Amennyiben pedig nem szúrják el a kő-papír-olló szisztémát, a multiplayer-csatákkal sem lesz semmi baj.

MINDEN AZ EGYBEN

Kapunk még fejlesztéseket, szuperfegyvereket, kooperatív multit, valamint egy ígéretet, miszerint az RTS-ek rákfenéjeként számon tartott lerohanás szinte lehetetlen lesz a Singularityben. Ennek pedig örülnénk, jómagam pont a folytonos rusholás miatt nem vagyok hajlandó mások ellen starcraftozni. Egy bibi van csupán: ezek csak ígéretek, a bizonyíték pedig nagyon szegényes. A rajongók bizakodóak, ahogy a legtöbb előzetesben is mind arról írnak, hogy lám-lám, van itt potenciál, ebből még akár rózsaszín cserebogár is lehet. És ámen! Azonban az Early Access-kiadást tényleg kerüljétek el, egyszerűen nevetségesen sokba kerül, és ennyit még az a vicces beköszönő képernyő sem ér, amin a fejlesztők leírják: a játék olyan bugos, hogy mind a gépünket, mind a kisállatainkat kinyírhatja...

Jó. Az Ashes of the Singularity első és második ránézésre sok újdonságot nem nyújt, de bízunk a nem éppen kezdő fejlesztőkben. 2016-ban minden kiderül.

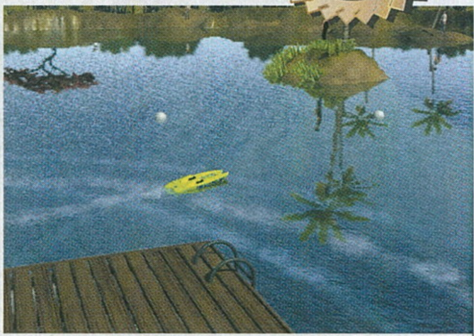
TÁVIRÁNYÍTÁS PC-RŐL

RC SIMULATION 2.0

[ÍRTA DZSÉJT] **Ha szereted a távirányítású autókat, hajókat és a kvadcoptereket, az RC Simulation 2.0 a te játékod lesz, amint elkészül. Arra viszont a kipróbálható változat alapján még sokat kell várni, mert a pályaszerkesztőn kívül szinte semmi sem működik.**

EARLY ACCESS

Az RC Simulation a távirányítós járművek szerelmeseit célozza meg igen hatékonyan, hiszen nem csak vezethetjük ezeket a jópofa, miniatürizált masinákat, hanem megépíthetjük saját kis távirányítású szörnyetegünket. Sőt a játék ennél is többet kínál, hiszen pályaszerkesztőjével mindenki megalkothatja a kedvére való terepet, amin kipróbálhatja szerkentyűjét.



FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

Az RC Simulationnak egyelőre az alfaváltozata érhető el a Steam korai hozzáférésű programjában, viszont már ebben is fellelhetünk egy-két földi jóságot, legalábbis, ha a járművek menüjében nézünk körbe. Vagyis, pontosabban szólva, földi, vízi és légi jóságot lelhetünk, hiszen autót, hajót és kvadcoptert is az irányításunk alá vonhatunk.

A programban már most igen nagy a választék, ami kifejezetten jó, mert a járműépítő része az RC Simnek egyelőre még nem elérhető. Mi több, az alapjárműveket sem lehet igazán testre szabni, mivelhogy momentán még az a részleg is át van húzva randa sárga vonalakkal. Viszont nincs ok a bánatra, hisz mint írtam, az alapkínálat sem szerény, és szerencsére akad pár pálya, amin kocsikázhatunk, hajókázhatunk, vagy éppen repkedhetünk. Sajnos azonban ennél többet nemigen tehetünk. Hiába van idő elleni, kihívásos és többjátékos mód, egyiknél sincs tényleges elfoglaltság. A multi konkrétan üres, a time-ban ugyan fut a visszaszámláló, de nincs mit próbára tenni, a challengesben meg az egyetlen teljesíthető feladatot – célba lövés – csak a quadcopterrel lehet kivitelezni, ám a program a kilőhető ballonok számát egy ronda nagy négyzetben írja ki, amit a képernyő közepén jelenít meg, kitakarva ezzel az irányításunk alá vont járművet.

A játék fizikáján is lenne még mit javítani, a hajó néha úgy pattog a vízen, mint egy betépett gumilabda, az autók pedig olykor minden ok nélkül megperdülnek, akár a nyílegyenes, tükörsima úton is. Ami pedig szegény kvadcoptereket illeti, nos, azokat meg elég nehézkes irányítani, pláne, amikor a kamera rossz irányba néz.

ADATOK

KIADÓ
devotid Media

FEJLESZTŐ
devotid

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2015. 11. 25.

STÍLUSMINTA

Aerofly RC 7
2014 (IPACS)

VRC PRO
2015 (VIRTUAL RACING INDUSTRIES)

HOME MADE PÁLYÁK

Ami viszont már most nagyon jól működik az RC Simben, az a pályaszerkesztő, ennek köszönhetően a Steam Műhelyben megszámlálhatatlanul sok házilag elkészített térképet találhatunk. Ezeket igencsak érdemes áttanulmányozni, hiszen egyik-másik nagyszerűen sikerült, így az üres gyári pályákat hamar leválthatjuk az izgalmas köröket ígérő placcokra.

Természetesen saját játszóteret is készíthetünk magunknak, erre a program millió és egy lehetőséget biztosít. Kialakíthatjuk a domborzatot, telepakolhatjuk a térképet hirdetőtáblákkal, korlátokkal, fákkal, épületekkel, mindenféle akadályokkal és így tovább, napestig lehetne sorolni. A lehetőségek tárháza igen magas, és a fejlesztők szorgosan bővítik azt.

A szerkesztő megtanulása nem ördöngösség, elég egyértelmű és jól átlátható, így egyaránt hamar beletanulhatnak a profik és a kezdők is. Természetesen a saját készítésű pályákat azonnal feltölthetjük a Steam Műhelyünkbe, hogy ezáltal közkinccsé tegyük alkotásainkat.

JÓ LESZ EZ, HA...

Az RC Simulation első nekifutásra ígéretes programnak tűnik, megéri egy pillantást vetni rá. Azonban még nagyon sok funkciója nem elérhető, és ami van, az sem működik zökkenőmentesen. Sokszor fagy ki, néha érthetetlen módon kilép, az pedig külön öröm, amikor az autónkat elnyeli a föld. A kamerakezelés is gubancos – hiába van több nézet, egyik-másik lehetetlen szögből próbálja nyomon követni a távirányítós járművet, már ha egyáltalán sikerül nyomon követnie a kasztnit. Ám mivel ez még csak alfaverzió, eme hibákat egyelőre elnézhetjük.

Nem elég, hogy akár a saját élőhelyünket is megalkothatjuk a pályaszerkesztő segítségével, de azt fel is tölthetjük a közösség nagy örömére.

FÁBÓL VASPARIPA

METAL WAR ONLINE

RETRIBUTION

[ÍRTA DZSÉJT]

EARLY ACCESS

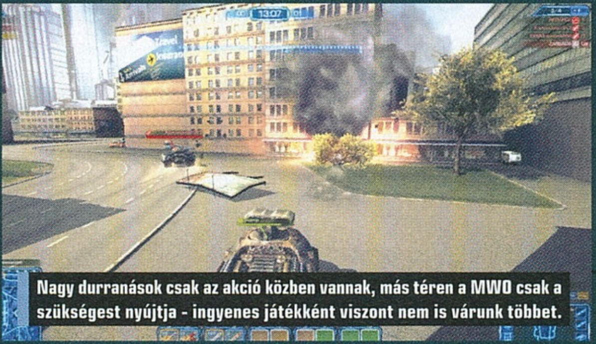
Egy szép nagy tank többet ér száz szelíd szónál – valahogy így lehetne összefoglalni a Metal War Online: Retributiont, amiben kisebb-nagyobb harci gépjárművekkel lőhetjük egymást fémforgáccsá, és a pálya királyai biza a szép nagy tankok.

A Metal War nem találja fel a spanyolviaszt, sőt ha őszintétek akarunk lenni, ebben az ingyenesen játszható online lövöldében semmi sincsen, amit száz másik játékban ne találnánk meg. A játékmenet ennyi: guruljunk és öljük le az ellenfeleket! Ezt különféle páncélozott gépjárművekbe ülve tehetjük meg, természetesen széles fegyverarzenál segedelmével. Hogy mindez után miért érdemes belekóstolni? Nos, a móka miatt. Ingyen van és arra jó, hogy egy fáradt nap után kicsit lenullázzuk az agyunkat.

VASPARIPÁK

A játék sava-borsát a digitális hátsónk alá bepakolható harcjárművek adják. Öt kategóriából szemezgethetünk nyolc-nyolc, egyre drágább, ezzel egyenesen arányosan egyre morcosabb masina között. A kategóriák remekül elkülönülnek egymástól, így mindenki megtalálhatja a játékstílusához legjobban passzoló gépállatot.

A Scout-osztályba tartoznak a gyors, könnyű fegyverzettel (géppuska és kisebb rakéták) ellátott terepjárószerű harcjárművek. Ezeket ugyan aperitifként fogyasztják a nagyobb vasszörnyek, de remek támogatói lehetnek a helyhez kötött vagy gyengébb kocsiknak. A Stormtank kategória nem rejt zsákbamacskát, itt vannak a tankok. Ugyan mind sebességben, mind tűzgyorsaságban lassúak, de ágyújukkal vagy rakétáikkal nem kell sokszor célba találni, és igencsak jól bírják az ellenséges tüzet. Az Engineers kategória járművei fegyverzet és páncélzat terén is alulteljesítenek a többi osztályhoz képest, viszont a feladatuk éppen ezért nem a harc, hanem a támogatás. E kocsikkal javíthatjuk csapattársaink sérüléseit, vagy éppen hátráltathatjuk az ellenfelet zavaró berendezéseivel. Az ötödik kategóriába a nehéztüzérségű Artillery-gépek tartoznak. Ezeken a masinákon még a lajhárok is röhögnek, ha a sebességükről van szó, de nem is versenyzésre valóak, hanem arra, hogy lecövekeljenek a pálya egyik pontján, és nagy erejű bombáikkal szépen megszórják az ellenfelet.


Nagy durranások csak az akció közben vannak, más téren a MWO csak a szükségest nyújtja - ingyenes játékként viszont nem is várunk többet.

ADATOK

KIADÓ
GDT Limited

FEJLESZTŐ
GDT Limited

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2015. 12. 11.

STÍLUSMINTA

World of Tanks
2011 (WARGAMING.NET)

MechWarrior Online
2015 (PIRANHA GAMES)

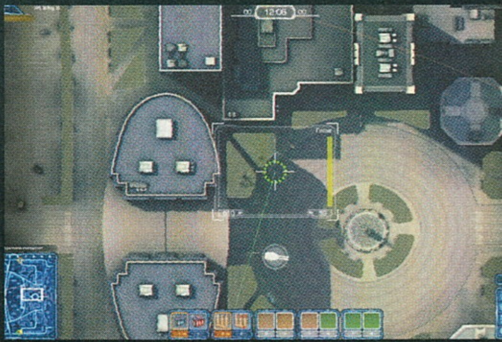
TÁPOLHATÓ SZÖRNYEK

A harctéren elérhető eredményeinkért természetesen tapasztalati pontot, aranyat és extra jutalmakat kaphatunk, amiket kedvünk szerint elkölthetünk új járművekre, vagy a már meglévők fejlesztésére. Itt sem fogjuk újdonságok széles tárházát találni, csak a megszokottat. Egyrészt a páncélzatra, a sebességre és a kezelhetőségre költhetjük el az XP-t, másrészt jobb elsődleges és másodlagos fegyvereket vásárolhatunk a küldetések után járó pénzért, amiket aztán szintén továbbfejleszthetünk sok-sok szinten át. Emellett felszerelhetünk a járműveinkre extra kütyüket, mint pajzs, javítócsomag, nitro, lokátorok, speciális töltetek, szóval ilyen ügyes kis mütyűröket, amikkel még hatékonyabbak lehetünk a harctéren. Ezeket viszont olyannyira borsos áron mérik, hogy a meccsekért járó pénzből nem fogunk nagybevásárlást rendezni. Itt lép be a képbe a mikrotranzakció, amiből bővíthetjük játékbeli pénztárcánkat. Az árak viszonylag barátságosak, 1 dollártól (280 forint) az 50 dolláros (14 000 forint) csomagokig terjednek.

IDŐGYILKOSSÁGRA JÓ

A Metal War Online nem váltja meg a játékvilágot. Még a többjátékos meccsek sem térnek el a szokásostól: Assault on Base, Capture the Flag, Control Points és TDM. Mindez egyediség nélkül, mert az autók és a lightos Mad Max-utánérzést adó pályák sem adnak egyéniséget szegény játéknak. Arra viszont tényleg jó lesz, hogy pár órát elüssünk vele. Ingyenes, egyszerű kikapcsolódásnak tökéletesen megfelelő.

Kis javítgatást, kevéske fejlesztgetés és sok-sok robbanás. Taktikát csak nyomokban tartalmaz.



A DINOSZAURUSZOK VISSZAVÁGNAK

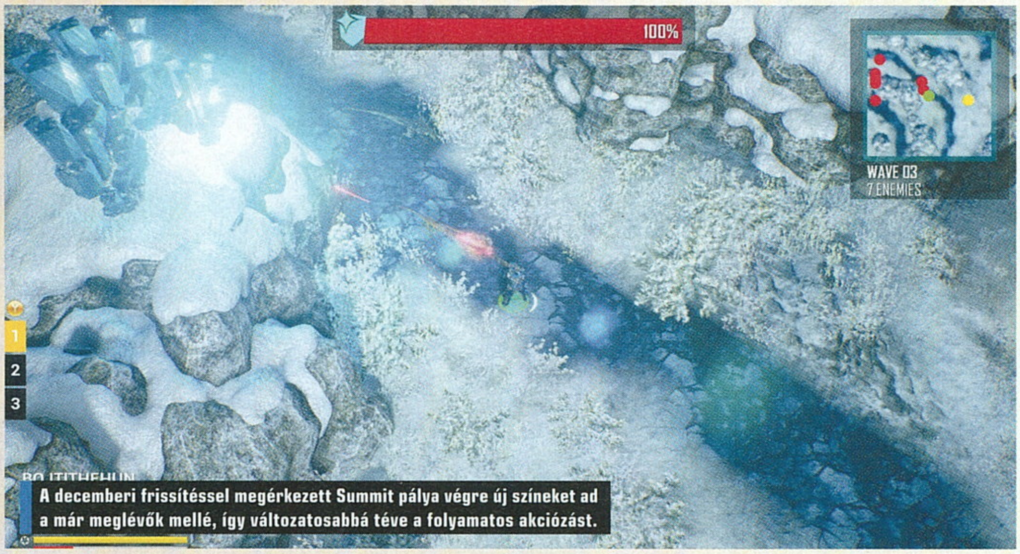
EARLY ACCESS

GUARDIANS OF ORION

[ÍRTA **BÖJTI**]

Hatalmasra nőtt élőlények, amik jóval előttünk léteztek – nem véletlen, hogy a dinoszauruszokra mindig van kereslet, elvégre élőben egyiket sem láthattuk, ellenben a filmekben és videojátékokban nagyszerű helyük van a kihalt kreatúráknak.

Noha 2012-ben a Spiral Gamesnek és a Trek Industriesnak az ORION: Prelude (eredetileg Orion: Dino Horde és Orion: Dino Beatdown) nem hozta meg a várt sikert, a fejlesztők nem csak nem adták fel a küzdelmet, hanem folyamatosan frissítették, alakították a Halo-sorozat által erősen inspirált játékukat. A többszörös megreformáláson átesett program pedig idén télen folytatást is szült: a Guardians of Orion (GoO) szakítva az elődddel, egyfajta többjátékos twin stick shooterként madártávlatból mutatott „őrzőket" szabadít a kíméletlen, dinoszauruszokkal és robotokkal teli elképzelt helyszínekre. Persze megmaradt az alapfelvetés (őslények a játékosok ellen), továbbra is fennáll a hasonlóság a Microsoft nagyágyújával, mégis más a keret, a hordázós játékmenet pedig kifejezetten jót tett az évek óta egy irányba tartó koncepciónak.



A decemberi frissítéssel megérkezett Summit pálya végre új színeket ad a már meglévők mellé, így változatosabbá téve a folyamatos akciózást.

VISSZA A DINÓKHOZ

Túl sok lehetőségünk még nincs az indítást követően, ami egyfelől kiválóan példázza azt, hogy egyelőre csak Early Access címről van szó... másrészről a megnyitott egyedüli játékmód is prezentálja, mit várhatunk a sok-sok szeretettel és lelkesedéssel egybegyúrt lövöldétől. A kizárólag Survival, avagy túlélő módban indítható produkció három kasztot kínál, valamint a decemberi frissítést követően már négy pályát, amiken könnyebb és nehezebb fokozaton mészárolhatjuk le a dinók tucatjait.

A misszió pedig nem más, mint védeni a kénye és kedve szerint közlekedő aratógépet, miközben hullámokban támadnak az őslények, sőt időnként még a többi, hús-vér ellenfélnél veszélyesebb droidokkal is meggyűlik a bajunk. Erre a feladatra összesen négyen vállalkozhatunk, így összejátszva, védve egymást és a masinát. A két alapfegyveren és gránátunkon túl van egy energiapisztolyunk, amivel a többiek pajzsát, valamint a megrongált aratót hozhatjuk helyre, utóbbinál azonban nagyon vigyázzunk, mert ha jelzett százalékos értéke nullára csökken, csak rövid időnk van a rendbehozatalra. Persze embereinknél szintúgy óvatosan kell eljárni, ám jó harcosokhoz méltón, ha a bekapott támadásoktól betöredezett képernyőt követően földre kerülünk, pisztolyunkkal még kúszva is árthatunk az ellennek, a sikeres találatok pedig felgyógyulást eredményeznek. No meg az energiapisztollyal is istápolgathatjuk a közelünkben lévőket, egy-egy roham esetében ez is lényeges szempont lehet, mert ha valaki véglegesen elhalálozik, akkor értékes fél percet veszíthet az újraszületéssel, ami a csata végkimenetelét is befolyásolhatja.

ADATOK

KIADÓ
Trek Industries

FEJLESZTŐ
Trek Industries

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2015. 12. 01.

STÍLUSMINTA

ORION: Prelude
2012 (TREK INDUSTRIES)

Guns'N'Zombies
2014 (KREALIT)

Persze nem véletlenül választunk kasztokat. Az Assault, avagy a támadó karakter másfajta képességekkel rendelkezik, mint mondjuk a Recon vagy a Support. Mindegyikük egyedi pisztollyal, gránáttal (robbanó, füst, EMP) és fő fegyverzettel apríthatja az opponenseket, ehhez ráadásul plusz egy extrával is

fel lettek szerelve. A jetpackes repkedés ugyan csak néhány közelharci esetben alkalmazható eredményesen, az álca, továbbá a gyógyító buborék igen hatásos eszköznek bizonyulhat az állandóan teljes erőbedobással támadó gépi ellenfelekkel szemben. És akkor még nem is beszéltünk az utolsó megméretetésről, ami a brutálisabb, vadászatra kiképzett droidok mellett nagyobbacska dinoszauruszokat, sőt még egy zsarnokgyíkot is bedobhat közénk.

FOLYAMATOS FEJLESZTÉS ALATT

Bár a három kaszt, a hozzájuk tartozó fejlesztések (szintlépésenként erősíthetjük védelmünket és támadásainkat, de akár a kapott XP-dózist is megnövelhetjük), valamint a mozgáskultúra elég változatos meccseket hoznak, azért egyelőre van némi hiányérzetünk a Guardians of Orion indítását követően. A látvány erős közepes, annál nem sokkal jobb, ráadásul az első három helyszín nagyon hasonlóra sikeredett, a monotonitást pedig csak a decemberi map, a havas, jeges Summit töri meg. A zenék viszont nagyon adják a lövöldözéshez szükséges dinamikát: egyszer elektronikus dallamok, máskor kemény gitáros riffek dörrennek meg, így a hangulattal nincs gond. Embereinkkel rohanhatunk, „blinkelhetünk”, ami egy kisebb térugrást takar, illetve félre is vetődhetünk, ha veszélyben érezzük magunkat. Nem utolsó sorban ott vannak a lelőtt ellenfelek után maradó extrák, amik színes gömbök formájában biztosítanak regenerálódást, nagyobb sebzést, több XP-t, esetleg komolyabb fizikai ellenállást.

Tartalomból tehát már most bőven kapunk, figyelembe véve azt is, hogy dinoszauruszból közel tízfajta támadhat meg minket a néhány robotizált ellenségen túl – azonban az egyetlen játékmód még igencsak kevés a beteljesedéshez. De senki se aggódjon, ahogy a Prelude sem lett magára hagyva, úgy a kialakítás alatt álló Guardians is folyamatosan kapja a frissítéseket. Sőt azok havi lebontásban érkezve állandó izgalomban tartják a játékos közösséget. Januárban befut a sztegoszaurusz, valamint az új térkép (Tundra Plains) mellett a korábbi területek éjszakai verziója, továbbá egy új kaszt is. Februárban és márciusban pedig további bővítmények lettek előjegyezve újabb kasztokkal és területekkel, fegyverekkel (például sentry gunnal) – nem utolsó sorban tervben van a Slaughteren túl a Conquest mód is, aminél már nyolcan óvhatjuk a két aratógépet, ezzel még jobban feldobva az izgalmas csatákat. Lesz még minden finomság a fejlesztők ígéretei szerint, például az előzetes megírásakor futott be a hír, miszerint hallgatva a rajongók kéréseire, a játékba bekerül a 3D-s külső nézet is, így a felülnézetes harcokat TPS módra is lehetőségünk lesz megvívni.

MEGELŐLEGEZETT BIZALOM

A Trek Industries soron következő, már az alkotói fázisban lévő játéka tehát pontosan úgy működik, ahogyan és amire az Early Access ki lett találva. Az új tartalmak állandó jelleggel kerülnek bele a bővítményekkel a produkcióba, ha pedig havonta egyszer elindítjuk azt, minduntalan valami érdekes fejlesztésbe futhatunk. Karakterek, ellenfelek, térképek és játékmódok szempontjából dugig van tömve a tervezett lista, az elmúlt egy-két hónap tükrében pedig bizalmat szavazhatunk az alkotóknak, akik idáig nemcsak betartották minden egyes szavukat, hanem túl is léptek saját elvárásaikon. A felhasználói bázis visszajelzéseinek folyamatos figyelése ezt bizonyítja, ahogyan azt is, hogy nem jár rosszul, aki a GoO belépő árát (19,99 euró, avagy olyan 6000 Ft) megfizetve részt vesz ebben a technikai tesztben és közösségi fejlesztésben.

A leírt apropókból kiindulva bizakodhatunk és reménykedhetünk a Guardians sikeres felépítésében, ami ha nem is hoz igazán különleges élményt, világmegváltó elképzelést, ráadásul a dizájn még mindig erősen merít a Halo-sorozatból, összességében mégis jópofa akciózást kínál. A dinoszauruszok változatosak, nagy erőfölényük miatt veszélyessé válhatnak, a kasztoknak köszönhetően eltérő harcokban lehet részünk. Persze csak akkor, ha mindenki használja az egyedi képességeket, nem csak úgy ellövöldözget magában, amivel persze szintén nincs baj, csak akkor felesleges különböző karaktereket választani és azokat fejlesztgetni.

FOLYAMATOSAN BŐVÜLŐ TARTALOM, RENGETEG ÚJÍTÁS MÉG A JÁTÉKMENETEN BELÜL IS - ILYENNEK KELL LENNIE AZ EARLY ACCESS MINTÁNAK.

AZ ORIONI KEZDET

2012-ben jelent meg az Orion: Prelude, ami FPS-ként nyújtott lehetőséget a dinoszauruszok és az emberi játékosok megtizedelésére. A grafikailag nem kiemelkedő, a Halo stílusát erősen lemásoló (a járgányok, épületek, fegyverek mind a klasszikust idézték) produkció azonban nem lett sikeres. Ezen végül maga az alkotó csapat segített: az átnevezést követően az OP további frissítéseket kapott, egészen élvezetessé vált, miközben mindösszesen egy euróért lett megvásárolható. Így boldog-boldogtalan lecsapott a multi-központú programra, ami a bundle-ök közkedvelt darabjává vált, ezzel megalapozva a lehetőséget a folytatásra, amire az EA verzió alapján egy rossz szavunk nem lehet.

Majdnem Jurassic Park. Majdnem. Ha nem is lesz akkora élmény a vadászat, mint a filmek megtekintése, a dinoszauruszok jelenléte örömteli.

LÖVÖLDE A MÁKFÖLDEKEN

EARLY ACCESS

SQUAD

[ÍRTA **TRAU**]

NINCS IS JOBB ANNÁL, HA EGY FPS LÖVÖLDÉNEK EGY ÉLŐ, IGAZI HÁBORÚHOZ VAN KÖZE. AZ OFFWORLD INDUSTRIES REMEK ÉRZÉKKEL NYÚLT AFGANISZTÁNHOZ – CSAKNEM TÖKÉLETES VÉGEREDMÉNNYEL.

Egy töredelmes vallomással kezdem az ismertetőt: egyik kedvenc „munkahelyem" Afganisztán, ahol újságíróként háromszor is volt szerencsém több hetet eltölteni, változatos járművekben és bázisokon elütve az időt. Ezek után érthető talán, hogy nagy várakozásokkal frissítettem a Steam kliensemet, és pötyögtem be az Early Accesshez szükséges kódot. 50vs50 játékostömeg, óriási pályák, járművek, taktikára kihegyezett játékmenet, nekem ismerős tájak és környezet, mi kellhet még az önfeledt tálibvadászathoz?

A MŰKÖDÉST KEZDJE MEG!

A Battlefield 2 egyik ismert és méltán elismert modjának készítői, a Project Reality arcainak kezei közül kikerült, mintegy 12 gigányi telepített anyag gond nélkül érkezett meg a helyére, a játék – az alfaváltozatú programoktól nem mindenképpen megszokott módon – mindig és probléma nélkül indult el. Az Unreal Engine 4-esre épített játék kezelőfelülete egyértelmű, azonnal átlátható. Jelen állapotban értelmetlen a gyakorlópálya felkeresése: többször, több nap is bementem, de rajtam kívül senki nem tekergett a helységharcra berendezett területen.

Igaz, aki valaha is játszott bármilyen FPS-sel, nagyon hamar belakja a játékot. Mondjuk, nem árt képernyőfotót csinálni a billentyűzetkiosztásról és a falra tűzni magad mellé, nekem az elején bizony jól jött. Utána egy gyors szerverválasztás (ügyeljünk a feltüntetett pingidőre), és esetünkben jöhet a varázslatos Afganisztán!

Az első benyomás: a pályák tényleg baromi nagyok. Komolyan. Volt olyan eset, amikor a „lalik" csapatát erősítve közel 8 percig (mértem!) semmi mást nem csináltunk, mint a teljesen kihalt pályán a védendő titkos fegyverraktárunkig futottunk hegyen-völgyön át. Leginkább hegyen, hiszen a készítők kifejezetten jól modellezték Afganisztán hegyvidékes tájait, a kopár hegygerinceket, a völgyeket a folyókkal, ahol a növényzet csúnya meglepetéseket és géppuskás ellenséget rejthet. Itt azonban megjegyezném: az igazi „indiánföldön" sokkal kevesebb a növényzet a hegyeken, mint a játékban. Apróság, de nekem szemet szúrt. Az is, s ez már pozitívum, hogy milyen jók a hangok. Kifejezetten jól eltalálták, kis gyakorlattal szinte darabszámra, fül alapján meg lehet mondani, milyen fegyverből hány darab vesz részt az éppen aktuális tűzijátékban. Márpedig fülelni kell majd, hiszen az esetek jelentős részében (ha nem triggerhappy kiddie-k vannak a másik csapatban) az ellenség bozótból, fák közül, takarásból fog támadni – mint ahogyan az igaziból is történik. Aranyszabályként volt felfogható, hogy ahol növény van, ott gonosz és állig felfegyverzett ellen is. Maximum, ha mégsem, akkor kellemesen csalódtam. A játék fejlesztői szerint nem golyóálló szupermenekkel rohangálunk: egy-egy rövid, gyors AK-47 sorozat pillanatok alatt végez velünk.

Kellemes meglepetésnek ígérkezik a bázisépítős rész is: az egyes rajok vezetőinek kell gondoskodni az újjászületési pontok és előretolt bázisok kijelöléséről, létrehozásáról. Fontos képesség ez, hiszen a rajban pontosan elosztott beosztások vannak (mesterlövész, RPG-s, egészségügyis stb.) és ők a szükséges fegyverzetet is az előretolt bázison képesek felvenni, pótolni. A megfelelő helyen, például egy, elfoglalandó és megtartandó zászló felett lévő házban felépített saját bázis gyakorlatilag lenullázza az ellenség zászlófoglalási lehetőségeit. Felépített: mert bizony a romos, földszintes

ADATOK

KIADÓ **Offworld Industries**
FEJLESZTŐ **Offworld Industries**
MŰFAJ **akció**
MEGJELENÉS **2015. 12. 15.**

STÍLUSMINTA

ArmA 3 2013 (BOHEMIA INTERACTIVE)
Insurgency 2014 (NWI)

A fegyverek, a járművek és az egységek kellően pontosan és részletesen lettek lemodellezve, így ezekbe és a hangokba sem tudunk belekötni.

ÚJRASZÜLETÉSI LEHETŐSÉGEK

GYÜLEKEZÉSI PONT (RP)

JÁTÉKOS ÁLTAL ELHELYEZHETŐ, CSAK A SAJÁT RAJNAK MŰKÖDŐ ÚJJÁÉLEDÉSI PONT.

MOBIL, JÓL HASZNÁLHATÓ A GYORS ÚJRAÉLEDÉSHEZ.
KÖNNYEN LEROHANHATÓ, MÁS CÉLRA ALKALMATLAN.

ELŐRETOLT BÁZIS (FOB)

JÁTÉKOS ÁLTAL ELHELYEZHETŐ, AZ EGÉSZ CSAPATNAK MŰKÖDŐ ÚJJÁÉLEDÉSI PONT.

PLUSZ FEGYVEREKKEL ÉS ERŐSÍTÉSEKKEL FELTURBÓZHATÓ VÉDELMI POZÍCIÓ, A TECHNOLÓGIAI FEJLESZTÉSEKET LEHETŐVÉ TESZI, LŐSZERUTÁNPÓTLÓ HELY.
NAGY, NEHÉZ ÁLCÁZNI, IDŐ-, EMBER- ÉS NYERSANYAGIGÉNYES A FELÁLLÍTÁSA ÉS ÜZEMELTETÉSE.

FŐ BÁZIS (MAIN)

ELŐRE MEGHATÁROZOTT, MOZDÍTHATATLAN, AZ EGÉSZ CSAPATNAK MŰKÖDŐ ÚJJÁÉLEDÉSI PONT.

ITT ÉLEDÜNK ÚJRA A LEGGYORSABBAN, A NEHÉZFEGYVEREK ÉS JÁRMŰVEK IS ITT BUKKANNAK FEL, ITT ÉRHETŐ EL AZ ELŐRETOLT BÁZISOK ÉPÍTÉSÉHEZ SZÜKSÉGES ÉPÍTŐANYAG.
A FRONTVONALTÓL NAGYON TÁVOL VAN, FŐLEG, HA GYALOGOLNI KELL A CSATAMEZŐRE.

Afganisztán ugyan nem teljesen úgy néz ki, mint a valóságban, azért az Offworld Industries így is nagy kalapemelést érdemel az eredményért.

épületkomplexumból és a lukacsos kerítésből a rajnak kell megépítenie a bázist, kiválasztva és elhelyezve a megfelelő elemeket (betonfal, szögesdrót, lőszeresláda, bunker, homokzsákok stb.). Természetesen az erre fordítható erőforráspont nem végtelen, a végleges játékban az utánpótlási vonalaink állapotától függ, hogy hány pontot lehet építkezésre költeni.

APRÓ FIGYELMESSÉGEK

„Kúszni jó, mert kúszni szép, / hogyha lőnek, kúszni kék…", tartja a közmondás. Ez igaz itt is: a játékbéli túlélés egyik remek eszköze a hason csúszkálás. Piros pont, hogy a kép hason csúszás közben szép nagyokat leng jobbra-balra, realisztikus képet keltve (volt szerencsém 1999-ben, sorkatonaként AMD-vel a kézben eleget gyakorolni ilyet Szabadszálláson). A lélegzetvétel hangjai is szépen változnak, mozgásformától függően, futás közben például kifejezetten lihegünk. Apropó, lélegzet: nekem fura, hogy a levegő kristálytiszta, van ragyogó kék ég és napsütés, miegymás. Aki járt odakinn, az azért tudja, hogy ez igen ritka jelenség, sokkal inkább a poros, szürkés égbolt a megszokott. Ha már maximalizmus, nekem hiányzott a mindent belepő finom, púderszerű por is, amit a lépések, a rohanó lábak felvernek. Jó, mondjuk, ez elvenné az erőforrásokat, amikre amúgy is panaszkodnak a felhasználók. Főleg az AMD-s procival szerelt vasak tulajdonosai panaszkodnak alacsony fps-re a 3.8-as patch beélesítése óta. Ne felejtsük el azonban, hogy erősen alfaváltozatú játékról van szó. Talán ennek tudható be az is (legalábbis remélem), hogy a kezünk és az abban tartott fegyver simán képes a földbe, a tereptárgyakba beolvadni. Lőni ilyenkor is lehet, kipróbáltam.

HA IGAZI HÁBORÚS SZIMULÁCIÓRA VÁGYUNK, A SQUAD MÁR JELENLEGI FÁZISÁBAN IS KOMOLY KÍSÉRLETET TESZ A STÍLUS RAJONGÓINAK MEGNYERÉSÉRE.

Az FPS-ek és persze a valódi hadviselés aranyszabálya: akié a magaslati fölény, az van előnyben. A Squadban erre remek lehetőséget nyújtanak a már említett hegyoldalak, de az épületek teteje is. Ahhoz képest, hogy a kúszást milyen remekül modellezték, a házfalak oldalának támasztott létráknak csak simán nekimegyünk és felsiklunk. Miért?! S ha lepottyanunk, keresztülesünk a bejárat fölé kifeszített ponyván, mintha ott sem lenne… Pedig a háztetőkre, az előretolt bázisok tetejére érdemes gyakran felmászni, hiszen azokról jóval messzebbről vehető észre a susnyásban settenkedő ellen. Igaz, cserébe mi is messziről láthatóak vagyunk a tetőn.

A létránál sokkal jobban bosszantott az életerőt jelző csík hiánya, illetve a stamina jelzőcsíkjának kábé ötpixeles vastagsága. Könyörgöm, egy ilyen játékban a lőszermennyiség mellett ez a két fő infó, ezt egy pillantással át kellene látnom. Igaz, ha meglőnek (és túléljük), látványosan beopálosodik a kép, összevissza ringatódzunk, így célozni és harcolni is elég nehéz.

ELŐLÉPTETVE!

Összegezve az első tapasztalatokat: látványos, korrekt játék lesz a Squad, érdemes rá odafigyelni. Jó a nagy térkép, a beígért járműtömeg, okos dolog a rajokba (innen a játék neve is) szervezhető, „kisebb csapat a csapatomon belül" lehetőség. Remek hangokkal találkozhatunk, szépen kidolgozottak a fegyverek, a torkolattüzek, az eltérő színű nyomjelzők cikázásai, a térdig érő mákföldek. Igaz, mint minden online FPS-nél, sokat fog nyomni a játékosállomány összetétele. Én bizalmat szavazok a produkciónak, hiszen ha belekerül majd a beharangozott bázisépítős-erődítős rész, a különböző harci és logisztikai járművek, az ígért skinek, még kellemesebbnek ígérkezik a játékélmény. Ha a végleges változatban tényleg lehet majd rendes, harcjárművekkel bővített, 50 fős csapattal végrehajtott támadásokat nyomni, akkor én is jövök. G

ELÉRENDŐ CÉLOK A CSAPAT RÉSZÉRE

HARMADLAGOS GYŐZELEM
A LÉNYEGES ÉS FŐBB UTÁNPÓTLÁSI VONALAK ELVÁGÁSA.

AZ ELLENSÉGES CSAPAT UTÁNPÓTLÁSÁT SZÁLLÍTÓ TEHERGÉPKOCSIK ÉS HELIKOPTEREK ELFOGÁSA.

AZ ELŐRETOLT BÁZISOK BEKERÍTÉSE, VALAMINT AZOK OSTROMA.

MÁSODLAGOS GYŐZELEM
AZ ELLENSÉGES CSAPAT ERŐSÍTÉSÉSÉNEK MEGELŐZÉSE ÉS LIKVIDÁLÁSA.

AZ ELLENFÉL ELŐRETOLT BÁZISAINAK LEROHANÁSA, VALAMINT MEGSEMMISÍTÉSE.

MEGELŐZVÉN A KOMOLYABB HADERŐK EGYBECSOPORTOSÍTÁSÁT, AZ ELLENSÉGES MOBIL ÚJRAÉLEDÉSI PONTOK FELDERÍTÉSE, MEGSEMMISÍTÉSE.

ELSŐDLEGES GYŐZELEM
A TÉRKÉP GYŐZELMI PONTJAINAK ELFOGLALÁSA, AMI A LEGFONTOSABB FELADATUNK.

AZ ÖSSZES ZÁSZLÓVAL JELZETT TERÜLET MEGKERESÉSE ÉS ELFOGLALÁSA.

SAJÁT (EGYBEN LÉTFONTOSSÁGÚ) ELŐRETOLT BÁZISOK FELÉPÍTÉSE, ERŐINK NÖVELÉSE, VALAMINT SZAKASZAINK BEVETÉSE A STRATÉGIAI PONTOKON.

(FAUN-)TRÓNOK HARCA
BLACKFAUN

[ÍRTA TENEBRA] A WILD GUESS KÉT LELKES aRPG-RAJONGÓJA A CSAPAT ELSŐ JÁTÉKÁVAL, A HÉTVÉGI HARCOSOKAT ÉS A KEMÉNYVONALAS KLIKKELŐBAJNOKOKAT EGYARÁNT MEGSZÓLÍTÓ BLACKFAUNNAL MEGPRÓBÁLJA A LEHETETLENT, ÉS KÍSÉRLETET TESZ AZ AKCIÓ-SZEREPJÁTÉKOK MEGÚJÍTÁSÁRA.

Diablo-rajongóként igen hamar kiábrándultam a harmadik felvonásból, melynek nem az volt a legfőbb oka, hogy a legutolsó epizódban a szebb napokat látott Blizzard sok mindent lebutított. A baj sokkal inkább az, hogy az örökzöld második rész óta eltelt tíz év alatt annyi Diablo-klón látott napvilágot a jól bevált akció-RPG (továbbiakban aRPG) sablon apró, de fontos módosításaival, hogy ironikus módon a Diablo III is Diablo-másolatnak tűnt. A Titan Quest, a Dungeon Siege, a Torchlight vagy a Path of Exile igen ígéretes próbálkozásként kísérletezett az aRPG séma megújítására, de sajnos egyik sem volt képes a műfaj sok gyerekbetegségét (egy idő után elérhetetlenedő arany, a kereskedők feleslegessé válása, nehezedő, de repetitív játékmenet stb.) orvosolni. Talán majd a jelenleg Early Access címként elérhető Blackfaunnak ez sikerülni fog egyszer, ha kijavítják a korai verzió néhány buta hibáját.

ADATOK

KIADÓ
Wild Guess Software

FEJLESZTŐ
Wild Guess Software

MŰFAJ
aRPG

MEGJELENÉS
2015. 12. 04.

STÍLUSMINTA

Diablo III
2012 (BLIZZARD)

Torchlight II
2012 (RUNIC GAMES)

FAUNOK LABIRINTUSA

Azt leszögezhetjük, hogy a Blackfaun vizuális stílusát, a pályák felépítését és ellenfeleit látva kísértetiesen emlékeztet a Torchlightra és persze a Diablókra. Amiben a Blackfaun markánsan eltér elődeitől, hogy itt nem választhatunk túl sok karakter közül. Illetve konkrétan csak egy, Eri nevezetű faunlánnyal kalandozhatunk. Ami engem elsőre szíven ütött, mert akármennyire is rajongok a női nemért, a zöld otthonkás mama kinézetű Erivel nem nagyon tudtam azonosulni, hiába erőlködik szegény menő(nek tűnő) beszólásaival. Habár az egy bevásárlólistányi cetlin elférő sztori szerint a faunok trónjáért versenyzünk gonosz testvérünkkel, Pánnal (minő eredeti név), kettőjük közül (egyelőre) mégsem választhatunk. Pedig Pánból testfelépítése alapján egy csatamágust vagy paladint simán kinéznék. Ám jelenleg csupán a varázsló-íjász kasztnak megfelelő hibrid Erivel irthatjuk az ellent, ami még akkor is kevés egy kortárs aRPG-től, ha amúgy a faunlány nagyon sokrétű.

MEGFONTOLT VÁSÁRLÓ

A Blackfaun hiába kínál egy játszható karaktert, rendkívül összetett játék. Hatalmas vállveregetés jár a Wild Guess-es fiúknak azért, hogy bár sokkal kevesebb és nehezebben megszerezhető a zsákmány, az egyes varázspálcák vagy páncélok homlokegyenest eltérő bónuszokat adnak az aRPG-kből ismerős tulajdonságainkhoz (életerő, ügyesség, varázserő), és nagyon különböző dolgokra képesek. Példának okáért alapfegyverünk, a varázsvessző mágikus nyilakat lő, de szert tehetünk területre ható támadásokkal operáló gyilkolóeszközökre is. Ettől függően változik meg lényegesen a játékmenet, hiszen ez utóbbinál nem távolodni,

„Mindenhol totemeket látok." - lehet, a fura építmények nem olyan félelmetesek, mint a halott emberek, de egy csúnya bug miatt megkeseríthetik sorsunkat.

GYÚJTS ÉRTE EGY GYERTYÁT

A Blackfaun nagyon érdekes tárgyszerzési lehetőségei közé tartozik a különféle rejtekhelyek felfedése. Ezek a fejlesztők szerint olyan pályarészeken keresendők, ahol valamilyen csilingelő hangot hallunk. Persze sok szerencsét a csilingelés meghallásához a csata hevében, így érdemesebb a peremvidékeken levő területeken keresgélni. Keresgélni pedig az ellenfelek által dobott gyertyák aktiválásával tudunk, melyeket meggyújtva – ha szerencsénk van – felfedi magát egy „S" betűs szimbólum a térképen, melyen átgyalogolva tisztásra érünk, ahol egy-egy új cucc mellett tulajdonság-bónuszokat is kaphatunk.

TALIZMÁNNAL KÖNNYEBB

A Diablo 3 paragon rendszerét idéző ötletes újítás a talizmánok bevezetése. Ez azt jelenti, hogy a gyilkolás közben egy-egy ellenfél valamilyen talizmánt dobhat, ami egy, a játékon kívüli külön menüben jelenik meg, és újrakezdés után is a miénk marad. Ezek a tárgyak nemcsak tulajdonságainkhoz adnak bónuszt, de valamilyen extra is jár velük (például egy talizmán nagyobb sebzést biztosíthat a hozzánk közelebb álló ellenfelekre). A csatába egyszerre csak három ilyet vihetünk magunkkal, így az egyéb tárgyak mellett a talizmánok kombinációja is más-más stílusú hentelést biztosít.

hanem közeledni kell az ellenhez. Pajzsunkat (melyet a másik egérgombbal aktiválhatunk) ugyanezen szisztéma szerint variálhatjuk, hiszen vannak az ellenséget megmérgező védelmi alkalmatosságok, és vannak a nekünk szánt támadásokat visszaverő „tükrök" is.

CSAK EGYSZER ÉLSZ!

A limitált, de annál több lehetőséget ígérő tárgyszerzésnek (illetve talizmánrendszernek – erről bővebben a kiemelt részben olvashattok) köszönhetően a Blackfaun igen izgalmas cuccnak ígérkezik. S akkor még nem szóltunk az ellenünk támadókról.

AZ EREDETI DIABLO KLÓNJÁNAK A KLÓNJA VÉGRE OLYAN ÚJÍTÁSOKAT ÉS ELEMEKET HOZ A MEGSZOKOTT JÁTÉKMENETBE, AMIK FELDOBJÁK A STÍLUST.

E cuccokat viszont nem olyan könnyű megszerezni, mint a Diablóban vagy a Torchlightban. Itt nem dob minden kis gennyláda „A Lidérckirály Hónaljmirigyével Szentelt Istencsapásá"-t. Tárgyakra csak és kizárólag titkos ládákban (ezek rejtekhelyeit a szörnyektől zsákmányolt gyertyával tudjuk felfedni az egyes pályarészeken), főellenfeleknél vagy árusoknál lelhetünk. Akikhez amúgy szintén nem fogunk egyszerűen odasétálni, mivel a kialvatlan Mikulásnak kinéző kereskedők zárt kapuk mögött rejtőznek, melyeket a kifilézett dögök által dobott kulcsokkal tudunk kinyitni.

Így pedig a Diablo-klónok többségével szemben végre van értelme az aranynak is, mert a kofáknál életerő és manatöltő mellett különleges kütyüket tudunk vásárolni. Persze nem korlátlan mennyiségben, mindegyiknél legfeljebb háromféle dolgot vehetünk, melyekből jó, ha kettő láda, ami talán rejt valami hasznosat.

Bár túl sok gondolkodásra ne számítsunk a bossoktól sem, de az átlagos ágyútöltelékek a Diablóhoz vagy a Torchlighthoz hasonlóan itt is agy helyett a számbeli fölényt részesítik előnyben, és a főellenfelek is kellőképp változatosak, magasabb szinten meglehetősen kemények, legyűrésük más-más taktikát igényel (az óriás kukacot például akkor kell csapkodni, ha éppen áll, a halálos virágport kilövő anyaméhet pedig távolról sorozzuk). Easy fokozaton persze még az alkalmi játékosok is gyorsan végigrohannak a pályákon, normal vagy „blackfaun" (azaz kb. hard) beállítással viszont ügyeskedni kell.

S ha már a nehézségről esett szó, fontos kiemelni, hogy a Blackfaunban gyakorlatilag könnyű fokozaton is „hardcore mode"-ban vagyunk. Azaz, miután elkezdjük hentesi karrierünket, addig irthatjuk az ellent, míg az ki nem csinál minket. Ám ezután nincs újjászületés, nincs „save and exit", semmi, kezdhetjük elölről az egyes szintű Erivel. Ez pedig a Blackfaun egyik legerősebb pontja, hiszen attól függően, hogy lőjük be a nehézséget, a srácok akció-szerepjátéka lehet könnyed kikapcsolódás, de fifikás, taktikus akció-RPG is. Ami egyelőre problémás, az az irányítás és a pályaszerkesztés. Aki játszott már aRPG-vel, az tudja, hogy egérrel a legkönnyebb dolgozni. Itt valamiért a WASD-szentséget is bevonták a fejlesztők, ami engem személy szerint nemcsak elsőre, de sokadik alkalommal is idegesített. Csak egérrel sokkal könnyebb lenne manőverezni, ahogy azt ezer meg egy Diablo-klónnál megszoktam, ebben a formában viszont a mozgás nehézkes, és sokszor lőttem mellé.

LESZÜNK-E TÖBBEN?

Aki játszott már a Diablo valamelyik részével, tudja, hogy az aRPG-k élettartama nagyban függ a többjátékos lehetőségektől, hiszen karaktert fejleszteni együtt a legjobb, s egy feltápolt hőst egy másik emberi ellenféllel összemérni mindennél élvezetesebb. Nos, sajnos a Blackfaun kapcsán csak pletykák keringenek a többjátékos mód lehetőségéről. Egyelőre a fejlesztő srácok csak kooperatív mókát terveznek integrálni a játékba a következő javításokkal, de erről sem tudunk túl sok infót. Annyi bizonyos, hogy barátunk Panként csatlakozhat a történetbe. Jó móka lenne, ha nemcsak együtt irthatnánk a szörnyeket, hanem egymás ellen idézhetnénk meg a főellenségeket, miként azt Pan teszi a sztori szerint.

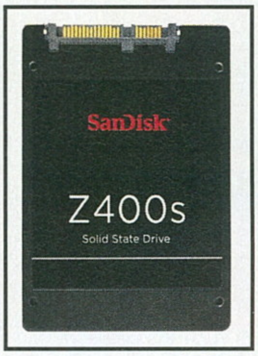
Továbbá a srácok nemrég hozták ki a legújabb patchet, ami kicsit hazavágta az eddig gördülékeny játékmenetet. Ugyanis a készítők úgy döntöttek, még szigorúbbá, ugyanakkor gyorsabbá teszik a Blackfaunt. Ez alapjáraton sikerült, mert az átkötő területek és a pályarészek is szűkebbek lettek. Ám hatalmas öngólnak tűnik, hogy az egyes területeken immár ránk zárják az ajtókat, míg ki nem véreztettük az utolsó totemoszlopot is. Direkt totemoszlopot írtam, mert a gond az, hogy ha én véletlenül a már a következő pályarészen levő, tűzlabdát dobáló totem közelébe kerülök, a program úgy tesz, mintha még nem irtottam volna ki mindenkit az aktuális területen. Így az ajtók örökre zárva maradnak, mivel sem én, sem a szegény totem nem tudott átlőni a masszív falon...

E gyorsan kiirtható bogarat leszámítva a Blackfaun nagyon ígéretes, izgalmas, addiktív, hangulatos, újításokkal teli akció-RPG. Ha a lokális kooperatív mód mellett lenne más többjátékos módja is, nagyon rá lehetne csúszni a teljes verzióra.

A talizmándrendszer és az arany hasznos jelenléte miatt a játékmenet tényleg izgalmas és élvezetes, nem csak a klikkelő izmaink néznek kihívások elé.

TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

SANDISK SATA3 Z400S - 128GB



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	22.990 Ft
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	30.990 Ft
Hosszabbítással:	29.990 Ft

FLASH DRIVE KINGSTON 64GB

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

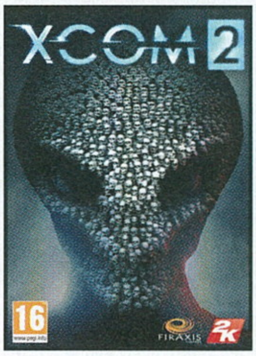
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

DOOM

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

XCOM 2



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

STAR WARS BATTLEFRONT

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	26.990 Ft

STARCRAFT 2: LOTV

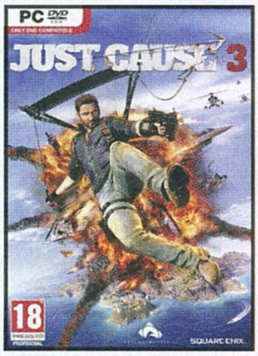
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	16.990 Ft
Hosszabbítással:	15.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	24.490 Ft
Hosszabbítással:	23.490 Ft

Itt az év eleje, ismét frissítettük hát az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei és tavalyi év legnagyobb durranásai közül! Az akciók 2016. február 29-ig érvényesek!

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

JUST CAUSE 3



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

ASUS ZENPAD C 7.0

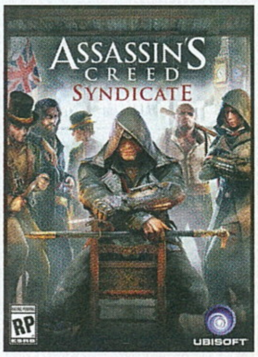
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	48.990 Ft
Hosszabbítással:	47.990 Ft

FALLOUT 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

AC: SYNDICATE



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

RAINBOW SIX SIEGE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	18.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

PC GURU 2016-OS NAPTÁR

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(3 lapszám)	6.490 Ft
Hosszabbítással:	5.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	11.990 Ft
Hosszabbítással:	10.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	19.990 Ft
Hosszabbítással:	18.990 Ft

A naptár önmagában is megvásárolható, ára: 3500 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

HEGYEK, VÖLGYEK, FELPERZSELT FÖLDEK

ELITE DANGEROUS HORIZONS

[ÍRTA DISCONNECT] CHRIS ROBERTS DÜHÖNGHET A STARTVONAL MÖGÖTT: A KONKURENS FRONTIER DEVELOPMENTS MEGINT NAGYOT LÉPETT ELŐRE, AZ ÜNNEPEKRE KIADTÁK AZ ELITE DANGEROUS ELSŐ NAGY KIEGÉSZÍTŐJÉT HORIZONS ALCÍMMEL, AMELYBEN A LÉGKÖR NÉLKÜLI ÉGITESTEKET IS SZEMÜGYRE VEHETJÜK, MAJDNEM TESTKÖZELBŐL...

A mikor az Elite harmadik része megjelent, én a számítógépet még valami misztikus doboznak gondoltam, így a klasszikus-epizódokról lemaradtam. 2014 nyarán figyeltem fel a készülő Dangerous alcímű újdonságra, amelynél elkápráztatott a játék mérete és látványvilága, hiszen mindig is érdekelt a világűr, na meg a szimulátorok, és a nyílt, hatalmas bebarangolható területek is közel állnak a szívemhez. Azóta is nagy rajongó vagyok, hisz a Dangerous remekre sikerült. A játékos azt csinált benne, amit akart, de sajnos voltak korlátai, például landolni nem lehetett benne. Így a fejlesztők folyamatosan toldozgatták a programot, tavaly decemberben pedig kiadtak egy stand-alone kiegészítőt.

EZ TÖRTÉNT AZ 1.0 KIADÁSA ÓTA

Az Elite fejlesztői nem követték az ipar többségénél tapasztalható „kiadjuk, javítjuk a nagyobb hibákat, de ennyi"-filozófiát, hanem a Horizons fejlesztése mellett az alapjátékról sem feledkeztek meg. Mivel pedig az új, önmagában is futtatható felvonás jórészt e frissítésekből táplálkozik, muszáj vagyunk átrágni magunkat azok tartalmán, hiába kapta meg őket mindenki.

ADATOK

KIADÓ
Frontier Developments

FEJLESZTŐ
Frontier Developments

MŰFAJ
űrszimulátor

MULTI
online

INFO

Az Elite: Horizons 2015. december 15-én jelent meg PC-re. Megvásárolható a Frontier Store-ban és a Steamen, 49.99 euróért, azaz kb. 16 ezer forintért.

Az 1.1-es verzióban a kötelező bugfixeken kívül megjelent a Community goal (közösségi célok), ami azt jelenti, hogy a játékosok beküldött javaslatai alapján, a Frontier által kijelölt helyeken például új űrállomások épülhetnek. Az építkezésekhez bárki csatlakozhat, általában nyersanyagokat kell szállítani, esetleg eltenni az útból egy akadékoskodó frakciót. Az egyik legérdekesebb így épült űrállomás, a Maia-rendszerbéli Obsidian Orbital: ez a helyszín 150 fényévre van a legközelebbi lakott rendszertől, a Plejádok-csillagköd közepén. Ráadásul a központi csillagnak egy kimúlt társa is van, sírhelyét egy kisebb fekete lyuk díszíti. A Wingek (kötelékek) az 1.2-es verzióban jelentek meg. A funkció megkönnyíti a bandában tevékenykedők közötti kommunikációt, navigációt, valamint megoszthatóvá teszi a profitot és a vérdíjakat, több csapatmunkára sarkallva a játékosokat. Itt már új járgányokat is kaptak a parancsnokok: a Vulture-t és a Fer-de-Lance-t. A következő, 1.3-as verzió is hozott két új hajót, a Diamondback Explorert és az Imperial Couriert, de fő újítása a Powerplay, amivel a játék világában (is) megjelentek az oligarchák és csapataik, amiknek célja természetesen a minél nagyobb befolyás elérése a

Az Elite: Dangerous már eddig is egy roppant tartalmas játék volt, a kiegészítő azonban újabb korszakot nyitott.

A Horizonsban végre leszállhatunk az összes olyan bolygóra és holdra, amelynek nincsen légköre. Utóbbiak a távolabbi jövőre maradnak, ráérünk.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

RADARERNYŐ ELŐSZÖR

Az SRV radarernyőjén minden tárgynak sajátos radarképe van. Az ernyő alsó részén látható, 3 darab, egymáshoz közeli csík a bronzite nevű kőzetet jelenti, ebben a gyakori nyersanyagok találhatóak. Egy vékony alsó csík a mesosiderite, amiből már értékesebb alapanyag is előkerülhet. Két vékony alsó csík a legértékesebb alapanyagokat tartalmazó fémes meteoritot jelzi. Egy felső vastag csík pedig valami nagyot, (pl. roncsokat, települést) jelez.

RADAR MÁSODSZOR

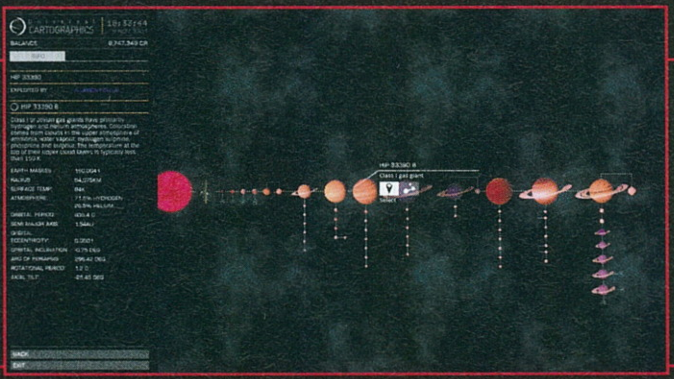
A radar által vett alakzatok más-más hangot is generálnak, így egy idő után hallás alapján is lehet keresgélni. Erre szükség is lehet, mert bizonyos helyeken eltűnik a radarról az eddig észlelt tárgy, de a hangja ott marad, azaz csak a jó fülűek lelhetnek rá a kincsekre. A kérdés, hogy ez most bug vagy feature – akármelyik, tény, hogy próbára teszi a játékosok türelmét, úgyhogy érdemes megtanulni fülelni..

LANDOLÁS

Akár 10g-s gravitációval rendelkező égitesttel is találkozhatunk. Az ezekre való leszállást jobb nem kockáztatni nagyméretű űrhajókkal, inkább a közepes vagy kisebb gépekkel próbálkozzunk, de csak óvatosan! Az utolsó pár métert és a földet érést flight assistot kikapcsolva puhábbá tehetjük, mert így jobban irányíthatóak a függőleges fúvókák. Javaslom a próbálgatást először kis G-erők mellett!

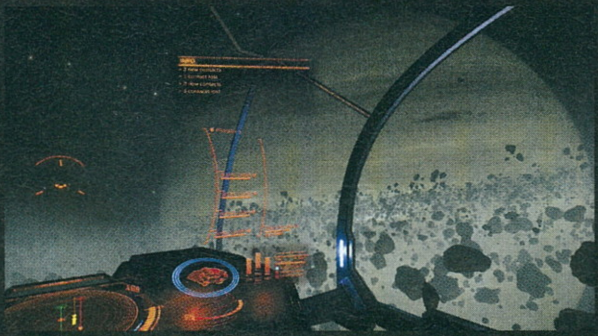
CSILLAGTÉRKÉP

Az ED-ben megtalálható az összes eddig katalogizált csillag és az exobolygók többsége is, pontosan ott, ahol kell, az adathalmaz lyukas részeit pedig a fejlesztők tudományos alapokon, és a fizika figyelembe vételével generálták le. Az élethű fizikai modell, az egymástól közepes távolságban keringő kettős csillagoknál a legszembetűnőbb, ahol az egyik csillag gravitációja zavarja a másik csillag körül nagyobb távolságban keringő planéták pályáját, így a belső bolygókhoz képest nagyobb dőlésszögű pályára kényszerítve azokat. A domborzat generálásakor is figyelembe vették azt, hogy egy megújuló jeges felszínen kevesebb kráter látható, a kőzet felszínhez képest, úgy ahogy a Naprendszer holdjainál látható.



galaxisban. A játékos hűséget fogadhat ezeknek az érdekcsoportoknak, és siker esetén rangtól függően részesedést kap. A legvonzóbbak azonban a szintén rangoktól függően elérhető, exkluzív perkek, pl. nagyobb profit a kereskedésre, emelt vérdíjak, olcsóbb fegyverek, nagyobb jutalmak a felfedezésekért, és nem utolsó sorban különleges fegyverek. Mindegyik csoport más módszerrel próbál befolyást szerezni. Van, amelyik nyers erővel, más propagandával, esetleg ipari kémkedéssel, zsarolással, lefizetéssel, gyilkosságokkal. Az elvégzendő feladatok is eszerint alakulnak, így a harcos, bérgyilkos/kalóz, csempész és kereskedő beállítottságú játékos is találhat a stílusának megfelelő csoportot.

Gyanítom, hogy a Star Citizen befolyása miatt találták ki a készítők az 1.4-es frissítéssel aktivált Close Quarter



Combat nevű új játékmódot, amelyben látványos helyeken (pl. egy bolygó gyűrűrendszerében keringő hatalmas, búvóhelyekkel teli űrállomáson) kell megvívniuk a pörgős multiplayer-csatákat a vállalkozó játékosoknak, bajnokságszerűen, egyenlő képességekkel rendelkező, nem módosítható űrhajókkal, deathmatch- vagy team deathmatch-módban. Ezúttal sem maradtak el az új járművek: Imperial Eagle, Federal Gunship, Federal Assault Ship. Az 1.5-ös frissítés a Horizons (2.0) megjelenésével együtt jött ki, és ahogy a verziószámból sejthető, ez a Horizonst nélkülöző játékosoknak is elérhető. Egy rakás újfajta küldetéstípussal színesíti az amúgy igencsak egyhangú bulletin boardot, de a fő attrakciót a csúcskategóriás, elképesztő méretekkel (és árcédulával) megáldott Imperial Cutter és Federal Corvette hajók jelentik, amelyeket a kisebb, már meglévő hajók módosított változatai, az Asp Scout, Keelback és Viper MkIV kísérnek. Na, most hogy letudtuk, miről maradtunk le a Dangerous óta, lássuk, mit is nyújt a teljes áron kiadott Horizons!

WHAT KIND OF SORCERY IS THIS?

Alig hiszem el, pedig látom! Tényleg összehozta az angol csapat a bolygókra és holdakra való leszállást. Tavaly ilyenkor igencsak szkeptikusan álltam hozzá ezen ígéretükhöz, nehéz volt elképzelni, milyen módon tudják kivitelezni, hogy milliárdnyi, azaz több százmilliárdnyi égitest valószerű, változatos domborzatot kapjon, és még be is lehessen barangolni azokat. Pedig ez nemcsak hogy sikerült, de a planéták elképesztően jól is néznek ki közelről, felszínüket kráterek, több kilométer mély árkok és magaslatok teszik egyedivé. Egyelőre

TÁVIRÁNYÍTÁS

A navigáció a felszínen is az űrbélihez hasonlóan működik, de az anyahajónkat könnyen elveszthetjük szem elől. Nem szükséges keresgélni, távirányítással egyszerűbb. A kezelőszervek közé nézve megjelenik az SRV menü, amivel a hajónkat pályára lehet küldeni, és szükség esetén magunkhoz lehet hívni, hogy a hozzánk legközelebb eső alkalmas helyen leszálljon. Ugye, hogy tiszta Knight Rider?

TEREPJÁRÁS

Ha a terepjáróval fejre állnánk, nem szabad kétségbe esni, az okos függőleges hajtómű ekkor is fölfelé fog tolni. Az autószerűbb működéshez (hagyományos gáz- és fékműködés) kapcsoljuk ki az assistot! Ha felszíni település leszállóhelyén landoltunk, akkor ha SRV-be ülünk, az alatta lévő hangárból indulunk ki, és ugyanide kell visszatérni. A visszatalálásban segít, ha dokkolási engedélyt kérünk.

KÜLSŐ SEGÍTSÉG

Az eddb.io oldalon, egy hatalmas adatbázist találhatunk, az űrállomások adataival feltöltve, amit bárki tölthet, frissíthet. Megtalálhatóak ezen kereskedelmi adatbázisok, pl. melyik modul hol érhető el, és hogy melyik hajót hol lehet megvásárolni. A fő funkció a kereskedő útvonalak tervezése, listázhatjuk mit érdemes szállítani kettő, több megadott állomás között, vagy jövedelmező hurok útvonalon.

PÓZOLJ BOLYGÓVAL!

Ha látványos helyeken szeretnél képeket csinálni, akkor érdemes olyan gyűrűs bolygót keresni amire le lehet szállni, vagy olyat, ami egy gyűrűs bolygó körül kering, több mint 20 fokos dőlésszögű (inclination) pályán. Így a pálya bizonyos pontjairól gyönyörű rálátás nyílik a gyűrűkre, és ez egy dimbes-dombos előtérrel, 8K felbontással lőve (Alt-F10) világbajnok screenshotot eredményez.

LANDOLÁSI ÚTMUTATÓ MAZSOLÁKNAK

1 A landoláshoz egy Planetary Landing Suite modul szükséges, aminek külön helye van, így nem az értékes raktérből vesz el. Ezután már indulhatunk is a célhely felé. Közeledéskor nem nyomkodjuk az FSD-t, minden magától történik majd. Amikor átlépjük a kék körrel jelölt magasságot, megjelenik a műhorizont, így OC (Orbital Cruise) módban repülünk tovább.

2 Tovább ereszkedve közeledünk a sárga körrel és a HUD jobb oldali magasságmérőjén DRP ponttal jelölt, 25 km-es magassághoz, ahol a Glide (sikló) mód aktiválódik, ami újabb lassulást eredményez 2,5 km/sec-re. Ebben a módban egy minimális -5 fokos ereszkedési szöget kell tartani, és így közelíteni a célhelyhez. Körülbelül 8 kilométeres magasságban végződik a Glide mód.

3 Normál sebességben folytatjuk az utat, egy simább területig, ahol a leszálló csápokat kiresztve a HUD segítségével találhatjuk meg a megfelelő helyet, ezt egy „Align OK" felirattal jelzi. Vigyázat, a gravitáció sokat számít, nagyobb hajót a magas gravitációnál könnyű végzetesen odacsapni. Óvatoskodva is sikerült az Imperial Clipperem pajzsát lenullázni egy 2,3g-s bolygón.

csak a légkörnélküliekre lehet leszállni, ennek valószínűleg az az oka, hogy a légkörbelépés szimulációját még nem sikerült megoldania a fejlesztőcsapatnak (nem is ígérték a 2.0-ra, csak távlati cél). Na meg a legtöbb eddig elérhető űrszekér nem éppen olyan alakkal rendelkezik, ami sűrű légkörben való repülésnél előnyös és realisztikus lenne. Képzeljük csak el, hogy egy Anacondának vagy egy Type-6/7/9 teherűrhajónak az ormótlan teste milyen rossz légellenállási együtthatóval rendelkezhet! Emellett a földszerű bolygók és vízi világok esetében elvárható, hogy legyen valami növényzet is, nagyvárosok, a sarkok közelében úszkáló jégtáblák, illetve valami időjárásféle sem árt (miközben a kezem bilibe lóg). Elképzelhetetlen nagy feladatnak tűnik, de ha a domborzatot és a galaxist összehozták, talán ez is sikerülni fog a procedurálisan generált hókuszpókusszal.

A fejlesztők állítják: 2016 folyamán állandóan frissítik a programot, a konzolos megjelenés sincsen már messze.

A HOLDJÁRÓ ÜK-ÜK-ÜK... UNOKÁJA

Ha az űrhajónk el van látva felszíni jármű hangármodullal (planetary vehicle module), akkor ajánlatos, hogy legyen is benne valami. Ez a valami jelenleg csupán egy Scarab nevű nyolckerékhajtású, géppuskaállványt alapáron tartalmazó, körülbelül autóméretű, pókra hajazó formájú kis jármű lehet, de bízom benne, hogy ez az igen rövid lista bővülni fog. Tényleg kicsi, mert ebben ülve, és visszanézve repülő eszközünkre látszik, hogy még a „kis" űrhajók sem aprók igazából, hiszen akár a legkisebb Sidewinderben is elfér több Surface Recon Vehicle (avagy SRV – ez a felszíni járművek kategóriája). Minden hozzávaló baráti áron érhető el, így a kezdő játékosnak sem kell hónapokig grindelni, hogy aszfalt... vagyis porbetyárkodhassanak. Az SRV-n jelen van a plasma repeater nevű fegyver, de ezzel ne próbáljunk űrhajókra lövöldözni, ugyanis nincs egy súlycsoportban a nagy vasak szuperágyúival. Ha nem kötekedünk, nem kell félni a fejünk fölött szálldogáló madárkáktól, mert azok radarján csak akkor jelenünk meg, ha tüzelünk rájuk. A bolygójárónk fegyverét tehát csak meteoritokra és egyéb „földi" célpontokra érdemes használni. Itt választhatunk az elég lassan működő automata és a jó kezekben gyors manuális célzás között. Az információszkennerrel, a bázisok kommunikációs pontjait lehet igénybe venni, hackelni.

A földi járművek fizikája elég jól sikerült (az irányításról már vegyesebbek a vélemények), az égitesten uralkodó gravitáció erősen befolyásolja a viselkedésüket. Alacsony tömegvonzásnál jobban csúszkál a verda, cserébe jó nagyokat lehet ugratni a dombokon. Magasabbnál viszont erősebb a tapadás, gyorsabb a földet érés, amire ajánlatos figyelni. Bizony könnyen sérül a gép, a pajzs pedig csak a fegyverek találatait tompítja, ellentétben az űrhajók pajzsával, ami nem ilyen válogatós. A legnagyobb poénja a kis kerekes pókunknak, hogy pár csöppnyi rakétával is ellátták, amik az ugratás közbeni irányítást szolgálják, mert fejjel lefelé talajt fogni nem jó. Akár Michael Knightnak is

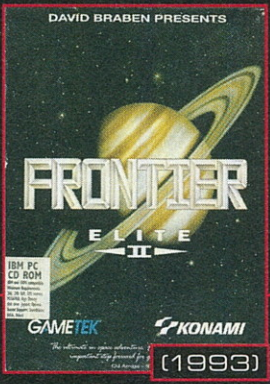
A bolygókon nem csak kopáer fennsíkokat találunk, hanem olykor településeket is. Ezek felszíni űrállomásokként működnek a játékban.

ELITE-TÖRTÉNELEM

(1984)

ELITE

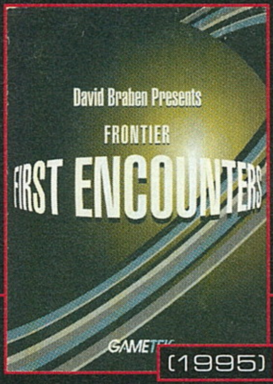
1984-ben David Braben és Ian Bell megalkotott egy forradalmi 3D-játékot, amely először tüntette el a takart éleket, és soha nem látott szabadságot adott a játékosnak, így grafikai és játékmechanikai mérföldkövet alkotva.



(1993)

FRONTIER: ELITE II

Majd' tíz évvel később jelent meg a második rész, mely továbbvitte az örökséget, az előbbinél még nagyobb, immár procedurálisan generált játéktérrel, színesben, kihasználva a jóval erősebb gépeket. Itt lehetett először leszállni bolygókra.



(1995)

FRONTIER: FIRST

A gyakran csak Elite III-ként emlegetett 1995-ös játék újdonságai közt volt a procedurális textúrázás, árnyékolás. A hangsúly a kereskedésről a felfedezésre és az idegen Thargoid fajjal kapcsolatos küldetésekre helyeződött át.

(2014)

ELITE: DANGEROUS

Az új Elite. Eleinte hobbi fejlesztésként indult, David Braben 2012-ben egy Kickstarter kampány útján tesztelte le, hogy lenne-e igény a régóta várt Elite 4-re. Az összegyűlt 1,4 millió angol font egyértelműen jelezte: folytatni kell...

képzelhetjük magunkat a függőleges gyorsítórakéták használatával, ami a sorozatban látható turbo boosthoz hasonló mutatványt tesz lehetővé.

MI VAN LENT?

A felszínen is találhatók települések, ezek többsége bányászati és katonai létesítmény, amelyek elsősorban a felvett feladatoknál játszanak szerepet, egy kis lövöldözés, esetleg némi információ illetéktelen eltulajdonítása erejéig. Az ilyen létesítményeket általában repkedő kis drónok védik, ezeket már az SRV fegyverei is legyűrik. Előfordulnak nagyobb városok is, amelyekhez leszállóhelyek tartoznak. Az ilyen bázisokon elérhető szolgáltatások nagyjából megegyeznek az űrállomásokon már megszokottakkal, tehát gyakorlatilag egy kiterített űrkikötőről beszélhetünk. Az SRV radarjával meteoritokat lehet keresni, ezeket szétlőve és a cargo scooppal nyersanyagokat tudunk összeszedni, amiből különböző finomságokat állíthatunk elő, három fokozatban. A basic cucc kicsivel többet tud, mint a bolti, a standard jobb tulajdonságokkal rendelkezik, a premium pedig a legjobb. Természetesen a jobb minőségű holmikhoz több és ritkább nyersanyag kell. Fegyvereknél a drágább lőszerrel nagyobb sebzés érhető el, de lehet űrhajójavító csomagot is összerakni (felfedezőknek nagyon jól jön), vagy egyszer használatos FSD injection pakkot összeállítani – ebből a prémiumszintű megduplázza a következő hipertér ugrás maximális lehetséges távolságát.

Az égitestek felszíne nem csak azért klassz, mert leszállhatunk rájuk, hanem mert közel is repülhetünk hozzájuk, egy-egy látványos kép erejéig.

ÉRTÉKELÉS

DISCONNECT

GÉPIGÉNY

2 GHz 64bit Quad Core CPU, 6 GB RAM, DX 11 VGA, 8 GB HDD, Windows 7 64bit.

A kezdeti hibák ellenére a Horizons kötelező mindenkinek, akinek az alapjáték tetszett, mert nagyon mókás a dombok között bukdácsolni az SRV-ben, és persze a felszíni küldetések is változatosabbá teszik a játékot. A kipróbálás előtt is úgy éreztem, hogy KELL, és ez nem változott.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Gyönyörű grafika, kiegyensúlyozott realizmus, milliárdnyi új felfedezni való.

KONTRA

Bugok, alacsony küldetés jutalmak, egyelőre kevés felszíni jármű (1 darab összesen).

85%

CSAK NE OLYAN SIETŐSEN

A tartalom tehát bővült, és ez jó. Viszont a Frontier is beleesett abba a tipikus hibába, hogy az ünnepekre mindenáron ki akarta adni a játékot, holott elidőzhetett volna rajta még egy kicsit, ugyanis hemzseg a hibáktól. Egyes GPU családokon egykilométeres közelségben eltűnnek a felszín textúrái, máshol többszáz méteres tüskék lógnak ki a földből, néha nem lehet üzemanyagot tölteni, van, akinek felszálláskor rögtön felrobban a több milliót érő űrhajója, és van, akinél a még le nem adott felfedezések vesztek el a 2.0-s frissítéskor. A személyes kedvencem a hibák közül a felszíni bázisok jégpálya-leszállóhelye. Ha rágurulunk egy ilyenre a Scarabbal, akkor minden tapadás megszűnik, állóra fékezett kerekekkel kell megvárni, amíg lecsúszunk a platformról. Ezen hibák nagy része már a béta időszakban is jelen volt, és sokan jelentették is ezeket, de így sem halasztották el a megjelenést. Sajnos az egyik legégetőbb problémát, amely a magasabb szinteken elérhető küldetések jutalmával van kapcsolatban, még mindig nem sikerült orvosolni: ha már van egy közepes hajónk, egyszerűen nem éri meg küldetéseket teljesíteni, mert túl alacsonyak az értük járó jutalmak, így a kereskedés sokkal több hasznot hoz. Ez sokakat zavar, mégis kevesen merik említeni a Frontiernek, mivel ők gyakran az egyszerűbb megoldást, a nerfelést választják.

A fejlesztők mindenesetre állítják, hogy még nagyon sok változás várható, a Horizons ugyanis nemcsak egy kiegészítő, hanem amolyan szezonbérlet is: a vásárlók a 2016-os esztendő során újabb és újabb frissítéseket, DLC-ket kapnak, állítólag tele tartalommal. Hogy így lesz-e, az a jövő zenéje, azonban már most dicséretes, hogy a csapat nem köpte szemen a rajongókat, a Horizons ugyanis a hibái ellenére is ajánlott minden igazi fanatikusnak.

ÖRDÖG ÉS POKOL

DEVILIAN™

[ÍRTA LOR] *Ha egy ARPG és egy koreai MMO-rajongó összeülne, valószínűleg hasonló játékot keverné-nek ki, mint a Devilian: egy csipetnyit Diablo-klón, egy kicsit TERA, amiben dúskeblű és cuki főhősök kaszabolnak. Jól hangzik, ám a megvalósítás kevésbé grandiózus.*

A démonikus ember így gondolkodik: „Most ennyi vagyonom van, s a terveim szerint ez gyarapodni fog. Oly sok minden az enyém, s a jövőben még több és több kincsem lesz. Volt egy ellenségem, de már megöltem, s előbb vagy utóbb a többivel is elbánok majd." – mondja a Bhagavad-Gíta, a hindu vallás legszentebb könyve. Ez szólhatna akár a Devilianról is, amiben egy félig ember, félig démon szerzetet istápolunk.
A koreai Bluehole Ginno Games játéka olyan, mintha a TERA és a Diablo szerelemgyereke lenne: egy MMOARPG, amiben hatalmas szemű (és más előnyös testi adottságokkal is megáldott) hölgyek vadásszák a jobbnál jobb lootokat, néha napján egy-egy dungeonbe is leugranak az epikusabb szerzeményekért. A játék december óta már Európában és Észak-Amerikában is elérhető, mi pedig elkészítettük a koreai mintára készült Victoria's Secret angyalunkat, hogy megnézzük, mit is tud a szirupos démonvadászat.

ADATOK

KIADÓ
Trion Worlds

FEJLESZTŐ
Bluehole Ginno Games

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

INFO

A Devilian című koreai, free-to-play MMORPG december 10-én vált elérhetővé Steamen, Észak-Amerika és Európa területén is. A játék Koreában már több mint egy éve játszható.

CHOOSE YOUR DESTINY!

A történet szerint egy félvér szerzetet alakítunk, aki a világot fenyegető gonosz ellen indul harcba. A sztorit pedig itt le is tudtuk, mert nagy szerepet később sem játszik. A Devilian világa nem az a fajta, ami túl mély nyomot hagy bennünk: a démoni külsőbe erőltetett univerzumhoz nem tartozik szabatos lore vagy mitológia, és a játékmeneten kívül túl sok egyediség sem.

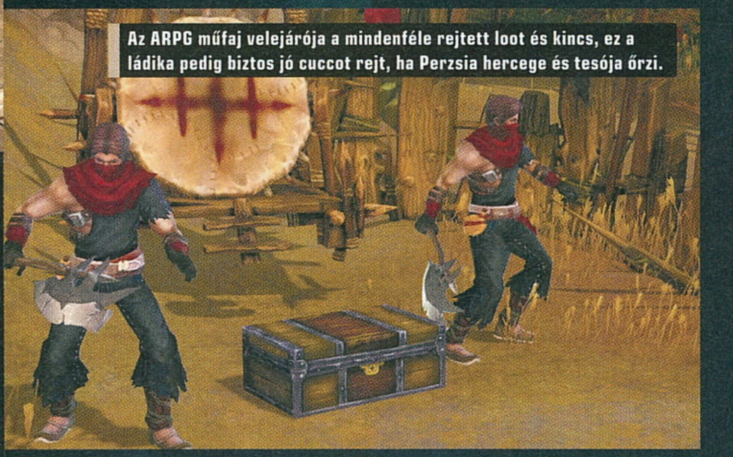
BELÉM BÚJT A KISÖRDÖG

A négy kaszt bizony kevésnek tűnik, ám az elágazó képességfáknak köszönhetően játékstílusunkhoz igazíthatjuk a karaktert. A Borderlands-játékokban is látott módon három fán oszthatunk le skillpontokat, amelyek a karakter különféle előnyeire építkeznek. A Cannoneer például fejleszthet egy tömegsebzésre koncentráló ágat, vagy olyat, ami különféle státuszokkal lassítja le az ellenfelet. Mivel a játék során elboldogulunk 2-3 aktív skillel is, ez bőségesen kiszolgálja a játékmenetet, ám a hardcore játékosok már itt hiányolhatják a szabatosabb lehetőségeket.

A Devilian egy nagyon egyszerű játék, amit láthatóan azért készítettek, hogy újoncokkal is megismertessék az MMO-kat.

Sok MMO-rajongó már a karakterkészítésnél morgolódhat. Csupán négy, nemhez kötött kaszt közül választhatunk a játék elején, amik némi módosításokkal lefedik a legtipikusabb szerepjátékos mesterségeket. Lehetünk közelharcra specializálódott Berserker, puskás távolsági harcos Cannoneer, lopakodó Shadowhunter, vagy mágiával harcoló Evoker. Azon túl, hogy mind nemhez kapcsolódnak, más téren is kötve van a kezünk: csupán a ruhánk, szemünk, hajunk színét változtathatjuk meg, illetve outfitünket (bocsánat, kosztümünket), ezért a világban sok hozzánk hasonló szerzet mászkál. És bizony senki sem akar egy hős lenni a sok közül, így a karakterhez nem igazán tudunk kötődni, vagy azonosulni vele. Bár ez csak az egyik tényező, ami miatt ez nem történik meg.

Mint már fentebb is említettem, kétlaki életet élünk, ami a játékmenetet is színezi. Amint elegendő Devil Bloodot gyűjtöttünk össze, vagy telítődött az ellenfelek kaszabolásával tölthető mérce, felvehetjük a sokkal erősebb Demon Formot – azaz démonná alakulunk. Ebben az állapotban brutálisabb képességeket kapunk, ami a bossok gyilkolását könnyíti meg. Devil Formban másféle itemeket vehetünk fel, és a szint is külön fejlődik, ezért gyakorlatilag egy második karaktert kapunk. Használatára azonban nem sokszor szorulunk rá, és nem is túl meghatározó a játék szempontjából, holott az ötlet maga remek, mégsem aknázza ki a benne rejlő lehetőségeket.



Az ARPG műfaj velejárója a mindenféle rejtett loot és kincs, ez a ládika pedig biztos jó cuccot rejt, ha Perzsia hercege és tesója őrzi.

KOREAI MMORPG-K NYUGATON

Bár Korea egy teljesen más világ kulturálisan, mégis évről-évre kiadnak nyugaton is egy-két olyan koreai MMORPG-t, ami világszinten is népszerűvé válik. Ennek egyik oka, hogy a fejlesztők a nyugatias játékmenetet vegyítik koreai kultúrával, sok kiadó pedig kimondottan európai fejlesztőcsapatokat is alapít, hogy ezek az elemek hitelesek legyenek. Az egyik legnagyobb koreai MMO kiadó, az NCSOFT fedezte fel azt, hogy míg a koreaiak leginkább a kompetitív, PvP játékokat kedvelik, addig az amerikaiak a PVE tartalmakat részesítik előnyben, így mindkét piaci igényt próbálják vegyíteni. A Lineage szintén a hibrid természete miatt lett sikeres, ráadásul a Kingdom of Adenben játszódó játék a középkori Európából is merít. 2015-ben a Black Desert, a Devilian és a Blade & Soul is elérhetővé vált nálunk.

TIPPEK, TRÜKKÖK

FELESLEGES SÁTOROZNOD

Ha lehetőséged van már egy zónából a magasabb szintűbe átlépni, akkor felesleges tovább maradnod. A játék egyszerűsége miatt akkor is boldogulhatsz, ha csak a minimális szintkövetelményt érted el, ha esetleg a velősebb ellenfelek még izzasztanak, hívj bátran társakat. A Devilianban nagyon gyorsan tudsz fejlődni, így inkább fókuszálj a jobb cuccok kiütésére, és az erősebb területek meghódítására.

FUSS ÁT A TÉRKÉPEN!

Ha a küldetéseknél bekapcsolod az autorun funkciót, a karaktered automatikusan az adott objektumhoz fut. Ez nemcsak a feladatoknál működik, de a térképen is. Az M gyorsgomb megnyomása után elég kijelölnöd egy boltot, árust vagy más NPC-t, a karaktered elkészíti a legoptimálisabb útvonalat, és egyből odamegy. Így megkíméled magadat a kacskaringózástól, vagy a zsákutcáktól.

SZÓRD AZ ÁLDÁST!

Könnyen megkímélheted magadat a felesleges kattintásoktól, ha egyszerűen lenyomva tartod a skill gyorsgombját. Ekkor a lehető leggyorsabb tempóban szórhatod az áldást a rosszarcúakra. Sok esetben ilyenkor beakadhat a gomb, és már akkor is spammel, ha már rég végeztünk – ilyenkor, ha újból lenyomod, leáll az automata mód. Hasznos funkció, bár ez is csak megkönnyíti a játékot.

MINDIG TAKARÍTS!

Sajnos a táskánk eléggé szűkölködik szabad helyben, ha nem fizetünk a plusz slotokért. Elég sokszor megeshet az, hogy egy fontos itemet nem tudunk felvenni, ezért érdemes rendszerint megtisztítani a feleslegtől a táskát, és legalább hat slotot üresen tartani. A felesleget add el, olvaszd be! Ha egy ritka, de a felszerelésednél gyengébb itemed van, azt inkább az aukciós házban próbáld elpasszolni.

NE TÖRŐDJ AZ ÁGYÚKKAL!

Ha nincs időnk minden zavaró tényezőt elhárítani, akkor csak rohanjunk át az ellenfeleken. Ezeknek jellemzően rövid a hatótávjuk, és nem mind agresszívak, így nem fogunk magunk után hadsereget húzni a térképen. A közlekedés még biztonságosabb, ha mounttal lovagolsz, a gyorsaságnak köszönhetően előbb kikerülsz a hatótávból. Szégyen a futás, de mint tudjuk, gyakran hasznos.

TÁPOLD A SÖTÉT OLDALT!

Ne csak akkor használd a Devilian formát, amikor szívós ellenfélre akadsz! Ugyanis minél többet használod, annál gyorsabban fejlődik, és válik szívósabbá. Azt sem muszáj megvárnod, amíg tele van a mérce: lehetőség szerint próbáld minél többször előhívni a démoni énedet, így ha tényleg keményebb dióba botlasz, hálás leszel magadnak. Meg egyébként is, démoni formában menőbb zúzni.

PATTANJ A HÁTASRA!

Az első tutorial küldetések során hamar megszerzed az első hátasodat is, amivel kb. 30 százalékkal gyorsabban mozoghatsz a térképen. A séta meglehetősen lassú, és mivel túl sok felfedeznivaló nincs a térképeken, ezért bátran használj mountot. Amennyiben az autorun funkciót használod, a karakter rögtön felül rá. Ezenkívül Waystone-okkal utazhatsz, ami viszont pénzbe kerül. Ilyen az üzlet...

A Devilian elég klisés húzásokkal operál, ez azonban nem baj, mert legalább azonnal otthon érezzük magunkat a világában.

FUSS, FOREST

A Devilian legnagyobb problémája azonban mégsem a sekélyes univerzum, vagy a túlságosan egyszerű rendszer, hanem maguk a küldetések, illetve a túlságosan gyors fejlődés. A feladatok már az elején hamar monotonná és repetitívvé válnak, aminek fokozására a játék egy kétélű fegyvert is bevet: az autorunt. Ha bekapcsoljuk ezt az opciót, a karakter magától odafut a küldetés objektumához, nekünk csak annyi a dolgunk, hogy hátradőljünk. Bár az amúgy is gyors fejlődés ezzel még jobban megpörgethető, a játékos teljesen kizökken az élményből, és gyakorlatilag holtidővé válik az utazás. Ebből pedig azért van sok, mert a feladatok nagy része másból sem áll, minthogy egyik NPC-től menjünk a másikig, vegyünk fel neki adott tárgyat, vagy öljünk meg X darabot ebből és abból a szörnyből.

Ezekből bőven jön annyi tapasztalati pont, aminek köszönhetően még tápolásra sem nagyon szorulunk, mert csak a fő küldetésvonalon haladva is nagyon hamar hódítjuk a szinteket. Körülbelül 3 óra alatt elérhetjük a 20-as fejlettséget, a maximális 52-t pedig a gyakorlottabb játékosok már pár nap alatt magukénak tudhatják. Ami viszont magával ragad: az egyszerűsége ellenére is addiktív harc, aminek az élményét beárnyékolja az, hogy igazi kihívást csak keveset tartogat. Egyedül a bossok azok, ahol tényleg szükség van taktikára, a többi ellenfél csak az egymásra hányt ágyútöltelék szerepét tölti be.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz kétmagos CPU, 5 GB HDD, 3 GB RAM, NVIDIA 9800 GTX VGA.

Leginkább az alkalmi és kezdő MMORPG-sek számára készült, gyors tempójú program, ami hamar kifullad. Nem ez a legrosszabb free-to-play játék, de még sok csiszolnivaló akad rajta.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Élvezetes harc és ízléses kezelőfelület. A jó tutorial miatt a kezdők is hamar átlátják. Ja, és ingyen van.

KONTRA

Nemhez kötött kasztok, statikus és repetitív küldetések, és kevés kihívás.

68%

A monotonitást a csoportos dungeonök törik meg leginkább. Ezek azok, amik némi színt hoznak a játékélménybe, és bár élvezetesek, nem túl tartósak. A katakombák ráadásul statikusak, azaz nem véletlenszerűen generáltak a meglepetések, mindig ugyanazt kapjuk. Csapatot találni szerencsére könnyű, a játék csapattárs-kereső funkciója hamar berak minket egy partiba. A gond viszont az, hogy egy-egy menet legfeljebb negyedóra alatt végigdarálható a bossig, és maguk a katakombák is végtelenül egyszerűek.

HÉTVÉGI DÉMONOK KLUBJA

Többek közt ezért is inkább a casual MMORPG-kedvelőknek készült a játék, mintsem azoknak, akik nagy gondossággal szeretik megtervezni a karakterük buildjét, és szívesen merülnek bele egy világba. Egyelőre még a PvP sem kiegyensúlyozott, főleg azért, mert a távolsági karakterek túlságosan nagy előnyt kapnak a közelharcosokkal szemben, köszönhetően a rengeteg területi sebzésnek. Jó móka azonban a 20v20 csata, ám ahhoz túlságosan hosszú időt kell kivárni, hogy végül be is jussunk egybe. PvP-ben még 3-3 ellen módban indulhatunk, illetve a klánok is hadat üzenhetnek egymásnak, csak éppenséggel ennek sem látjuk sok értelmét a sovány jutalom miatt. Ráadásul a kevés kaszt okán foghíjas a csapatmunka.

A kezelőfelületre és a külsőre azonban nem lehet panasz. Igazából régen találkoztam ennyire áttekinthető interfésszel, ami nem tölti ki hivalkodóan a játékteret, így nem megy a látvány rovására sem. A kezelés rögtön kézre áll azoknak, akik otthonosan mozognak az ARPG-k egérgyilkos metódusában. Külsőre ugyan nem kiugróan látványos, mégis szép az összhatás, hangok terén azonban nem erőltették meg magukat a fejlesztők. A free-to-play felhozatalban nem ez a legrosszabb játék, és ugyan ideig-óráig kellemesen elüthető vele az idő, pár hónapnál nagyobb szavatosságot azonban nem jósolunk neki.

MINDEN JÁTÉK KATONA AZ ÚJRAHASZNOSÍTÓBA JUT?

THE MEAN GREENS
PLASTIC WARFARE

[IRTA BÖJTI] **VOLT IDŐSZAK, AMIKOR A G.I. JOE ÉS A HE-MAN (MASTERS OF THE UNIVERSE) MÉG NEM VOLT ISMERT HAZÁNKBAN, A GYEREKEK PEDIG PLASZTIKBÓL KÉSZÜLT KATONÁKKAL JÁTSZOTTAK. A VIRTUAL BASEMENT ENNEK AZ IDŐSZAKNAK ÁLLÍT MÉLTÓ, AZ EGYMÁS ELLENI KÜZDELEMRE KIÉLEZETT EMLÉKET.**

Ciki vagy nem ciki, személy szerint 4-6 éves koromban kifejezetten odavoltam a zöld, barna és egyéb színekben pompázó kis műanyag katonákért. Tudjátok, azokról a plasztik harcosokról van szó, akik hősként, egy bizonyos testhelyzetbe bepózolva, a talpuk alatt egy kis talapzattal ellátva, a nap minden órájában készen álltak a háborúra, amit mi vívtunk meg velük. Persze, gondolom, ahogyan én is, úgy mindenki más is maga tudta le a néma bakák dialógusait, noha ezekhez a csatákhoz nem volt szükség nagy, magasztos eszmékre és sztorikra. háromszámos galaxisban többször is tesztelnem kellett a sorozat ilyen-olyan darabjait. A se veled, se nélküled jellegű kapcsolatnak végül az elmúlás vetett véget: egy ideje már nem érkezett hasonszőrű játék. Egészen mostanáig, mikor a független Virtual Basement fejlesztése, a The Mean Greens – Plastic Warfare (TMG) napvilágot látott a Steam kínálatában.

FEGYVERT VÁLLHOZ!

Mondanom sem kell, a viszontlátás hatalmas örömmel töltött el. A produkció adatlapját és a pozitív véleményeket

GYERMEKKORUNK ÓTA NEM SZÓRAKOZTUNK ILYEN JÓL A MŰANYAG BAKÁK TÁRSASÁGÁBAN. Ó, AZOK AZ EMLÉKEK!

Azután eltelt jó pár év, majd jött a 3DO az Army Men-szériával, ami felelevenítette a szép emlékeket, illetve a virtuális frontvonalra küldte ezeket a szívemnek kedves figurákat. A minőség mondjuk ingadozott, ami számomra néha nyűgként volt jelen, hiszen réges-régen, egy messzi-messzi böngészve egyből Chocho felé fordultam gyermeki mosollyal arcomon, aki gondolván érzékeny lelkemre persze rá is bólintott a tesztre, sőt meglepő módon kétoldalasra tervezte be annak helyét. Miután pedig a program kódok formájában beérkezett hozzánk, ő is csatlakozott Chris társaságában, így hárman indultunk meg az egy átlagos háztartás különböző helyszíneinek bevételére. A TMG ugyanis a jól bevált receptnek megfelelően, 3D-ben, lekicsinyített méretben mutatja meg a ház összes szegletét. A kádban gumikacsák úszkálnak a víz felszínén, a konyhai mosogatónál buborékok szállnak fel a tisztítószer hatására, a csocsóasztalon pedig rudakra húzott karakterek rúgják a lasztit. A nappaliban vasútmodell és autóversenyes pálya hever, sőt még egy a játékkal azonos című társast is találni az egyik térképen, aminek egyszerű építményei között kártyalapok és dobókockák hevernek. Minden egyes terület élettel, lélekkel és lelkesedéssel van tele, a tereptárgyak illenek az adott régióhoz, a mosóporok és üdítők oldalán figyelmeztetések és egyéb feliratok olvashatóak. Mindennek köszönhetően most már modern, egészen látványos formában fedezhető fel, hogy egy apró játék katona miként látná élőhelyünket, ha éppen háborúba vonulna. Mert ugye külsőnézetes formában (a kamera hátulról követi a karaktert) ez a

A pályák saját játékmódokként működnek, és mivel 10 darab van belőlük, a változatosságra sem lehet panasz. Ráadásul mind tele van képi humorral.

ADATOK

KIADÓ **Virtual Basement**

FEJLESZTŐ **Virtual Basement**

MŰFAJ **akció**

MULTI **van**

INFO

A The Mean Greens 2015. december 8-án jelent meg. A Steamen 14,99 eurót (kb. 4500 Ft) kérnek érte.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

VÁLTSUNK FEGYVERT!

A rakétavető jó kis cucc, egyszerre több játékost ölhetünk meg vele, ha tökéletesen időzítünk, azonban lehűlési ideje miatt nem alkalmazható túl gyakran. Emiatt érdemes kiismerni minden fegyvert, változatosan használni azokat, mert az sem mindegy, hogy milyen távolságra vagyunk ellenfeleinktől, és azok hogyan helyezkednek. Akkor érvényesülhetünk igazán, ha mindezt figyelembe véve váltogatjuk halálhozó eszközeinket.

NE FÉLJÜNK MOZOGNI!

Lehet csak szaladgálni és lövöldözni, de ez nem mindig célravezető. A fedezékek használatán túl van még ugye ugrásunk és vetődésünk is, és ezekkel a lehetőségekkel minden jó katona rendszeresen él az ellenfél megzavarásának érdekében. Egy megfelelő időpontban ellőtt tigrisbukfenccel nemcsak a halálos lövedéket kerülhetjük el, hanem akár a másik háta mögé is kerülhetünk. Ez pedig sorsdöntő pillanatot eredményezhet.

CSAPATOSAN HALADNI

Akár barátokkal, akár ismeretlenekkel játszunk, törekedjünk a csapatos mozgásra. Egyedül is lehet érvényesülni, ám támogatva egymást nagyobb az esélyünk arra, hogy két-három ellenfél felbukkanásakor sem hullunk apró műanyag darabokra. Több szem többet is lát, meg ugye, ha hárman próbáljuk kiszedni a fedezék mögé rejtőző opponenst, akkor esélyesen többször is találjuk el, ezzel biztos halált okozva.

A 3DO HŐSEINEK ÚTJÁN

Többször is említve lett az Army Men-sorozat, ami az egy időben a neves 3DO (béke poraira, 2003-ban becsődölt a cég) jóvoltából rengeteg részt megért, mind PC-n, mind a konzolokon. Az első epizód valós idejű taktikázós lövöldeként jelent meg 1998-ban, akkor még izometrikus külsővel, ami az ezt követő két folytatásnál nem is változott. Az asztali konzolokra (PS, N64) költözés következtében érkezett némi változás a játékmenetbe, így az Air Attack helikopteres harcokat hozott, a Sarge's Heroes pedig normál külső-nézetes akciójátékként került kiadásra. Egyik legkiemelkedőbb folytatásként a 2002-es Army Men: RTS-t tartják számon, ami szakítva az újabb hagyományokkal (évente több feldolgozás is készült a 3D-s lövöldékkel) az alapokhoz tért vissza egy nagyszerű stratégiai produktum képében. Ezután már csak néhány gyengébben muzsikáló folytatás, illetve 2010-ben egy mobilos változat öregbítette a cím hírnevét.

dolgunk nekünk is. Sajnos (és ezt tényleg nagy szomorúsággal mondom) nincsenek kasztok, nincsenek fejlődési lehetőségek. A missziók, összecsapások elején kiválasztjuk katonánkat, aztán megindulunk a cél teljesítésére. Ötfajta fegyver (géppuska, shotgun, mesterlövész puska, rakétavető, lángszóró) és egy gránát áll rendelkezésre, a mozgást pedig a futás, guggolás, ugrás és vetődés dobja fel. Ezekkel kell helytállni, ami bizonyos fokig adja magát, ha mindenképpen kiegyenlített, csak a képességeket előtérbe helyező harcokra vágyunk.

TÍZ PÁLYA, TÍZ JÁTÉKMÓD

A program egyik legérdekesebb megvalósítása az, ahogyan a pályákat kezelték az alkotók. Minden egyes helyszín másfajta stratégiát kíván, és teljesen eltérő kihívást nyújt. Erre mi is gyorsan rádöbbentünk, elvégre, míg a művészeti asztalon ész nélkül irtottuk egymást (mindenki-mindenki ellen alapon), addig a táblásjáték utcáin már csapatokba verődtünk. Először sajnos egymás ellen beosztva, aminek a vége az volt, hogy Chris jól odapörkölt Chochónak és nekem. De később tanultunk a hibáinkból, a további pályákat már egy csapatban küzdöttük le.

A fürdőkádban az oldalt elhelyezett zászlók megszerzése a cél, miközben a két bázis a tisztálkodásra alkalmas eszköz két végében van – kicsit nehezíti a pontszerzést, hogy csak a körbe-körbe úszkáló gumikacsákon lehet eljutni a célpontokig, közben pedig a mesterlövészek bárkit simán kilőnek. A konyhában a másik csapat területének végére kell eljutni, a fagyasztóban pedig a dinoszauruszok kiolvasztása a cél a jég fogságából. A folyamatosan mozgásban lévő vonaton adott pontokat kell elfoglalni (területfoglalás), ahogyan mondjuk a játékdoboznál is (csak ott egyet), míg a csocsóasztalon a labdát kell begurítani a kapuba, a születésnapi tortán meg a gyertyák meggyújtása vezet győzelemre. Egyedül az akvárium az, ami kicsit eltér a többi helyszíntől, de ennek is a megváltozott gravitáció az oka. Utóbbi miatt rövid időn belül kifordultunk az aktuális lobbiból – egészen egyszerűen ez a platformos ugrálgatás, rengeteg szaladgálás nem nyerte el a tetszésünket.

ISMÉT GYERMEKNEK LENNI

A Virtual Basement alkotói valamit nagyon eltaláltak a The Mean Greens fejlesztésekor. A szerkesztőségben

Emlékeztek még arra az ártatlan korszakra, amikor egy vonalzó és egy ételhordó doboz is komplett terepasztal lehetett? Mi nagyon is!

ÉRTÉKELÉS

BŐJTI

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, DirectX 11 kompatibilis VGA, 10 GB HDD.

Ha valaki szerette a kis műanyag katonákat, netán a 3DO (nem mindig) nagyszerű sorozatát, annak bátran ajánlható a TMG megvásárlása, ami a szerkesztőség titkos favoritja lett a hónapban.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Változatos, színes és élő helyszínek, élvezetes játékmódok. Hozza a minőséget és az elvártakat.

KONTRA

Van néhány fura és nem felhasználóbarát megoldás, a sebzésmodell pedig egy-egy esetben nem működik jól.

77%

ugyanis mindhárman itt ámuldoztunk, ujjongtunk a pályákat bejárva, pedig alapvetően a harcokra kellett volna összpontosítanunk. Én a látványos és élettel teli külsőn ámultam, Chocho a festékes doboz oldalára írt szövegeket olvasgatta szabadidejében, Chris... Chris pedig kiabált velünk, hogy ne ámuljunk már annyit, hanem csináljuk a dolgunkat, szenteljünk némi figyelmet a feladatoknak is. Szerverből és játékosból van bőven, csak keresgélni kell, a módok pedig kellően változatosak ahhoz, hogy egyiket se unjuk el egyhamar. A megoldás mindenképpen pozitívum, elvégre bárhova lépünk be, mindig más élmény vár ránk. A harc és a mechanika pedig élvezetes. A fejlesztők még arra is gondoltak, hogy a társasjáték utcáin a házak tetejére is fel lehessen jutni, ezzel külön plusz figyelmet megkövetelve a csapatoktól, elvégre a magaslati pontokon állókat mihamarabb ki kell szúrni.

Persze nem mondom, egy rövidebb sztori jólesett volna a lelkemnek, mert az Army Menes kampányokkal is elvoltam, de ez inkább csak személyes szociális probléma. Ezen túl valami fejlődési rendszer is elkélt volna a lelkes felhasználók ösztönzésére. Továbbá nem teljesen korrekt, hogy az ünnepi vonaton előre törve halál esetén akkor is a bázisról kell lefutni a teljes távot, ha már minden zászló a miénk, és csak az ellenséges támaszpont van hátra. A fegyverváltásnál (ha az egéren görgetünk, illetve kontrollernél) barátságtalan megoldás, hogy a kiválasztás után még klikkelni kell a tényleges használathoz, továbbá a sebzésmodell is fura, de mindezen kívül működik a rendszer. Az már megint kicsit személyesebb dolog, hogy egy-két zenétől a falnak mentem, ellenben a legtöbb helyszín egyedi dallamai abszolút illenek a közeghez. A karácsonyi kisvasútnál ünnepi muzsika szól, az apró táblajátékos városban dinamikus háborús hangulat uralkodik, és így tovább. Összességében tehát nem okoz csalódást a program. Ezért az árért (kábé 4500 forint) nagy csodákat nem kell várni, az Unreal 4-es grafikusmotor hajtotta külső mégis pofás, a megoldások ötletesek, a feladatok változatosak. De a legfontosabb: a The Mean Greens hozza azt a hangulatot, amit a kis plasztik figuráktól el lehet várni egy ilyen multi-orientált produkciónál.

KELLENEK A SNIPEREK

A mesterlövészeket sokan nem szeretik, ám mivel a The Mean Greens elég nagy pályákkal rendelkezik, sok esetben szükség lehet rájuk. A bázison maradva, egy-egy stratégiai pontot bevédve komoly segítséget nyújthat lesipuskásunk, aki már messziről kiszúrja a támadó feleket, sőt el is intézi őket. Más kérdés, hogy bár kényelmes megoldás a kontroller, ehhez a feladathoz biztos kézre, billentyűzetre és egérre van szükségünk.

PONTRÓL PONTRA

Noha van némi időlimit a feladatok teljesítésére, senkit nem kerget a tatár, a rohanás pedig általában a Halál szenvedélyes ölelésébe vezeti a John Rambo lelkületű játékosokat. Haladjunk tehát megfontoltan, pontról pontra, bevárva a többieket, így folyamatosan likvidálva mindenkit, aki hirtelen akadályozna minket küldetésünkben. Különösen hasznos ez a stratégia az ünnepi vonaton, ahol nagyon sokat kell gyalogolni.

FEDEZÉK MÖGÖT

Használjuk ki a terep nyújtotta lehetőségeket. A nyílt területen lévő szimpla harcnál figyeljünk a magaslati pontokra is, miközben a feladatközpontú küldetéseknél, különösen foglalásnál lassan, ámde biztosan törjünk előre. Ehhez hozzátartozik az is, hogy alkalmazzuk a taktikusabb fedezékharcot, elvégre így egyaránt könnyebben kifüstölhetjük a támadókat és védekezőket, ahelyett hogy fejjel rohannánk a falnak.

FELADAT TELJESÍTVE

Első blikkre nem mindig egyértelmű a feladat vagy annak elvégzési helye, ezért jól figyeljünk az új pályákon. Már csak azért is, mert legrosszabb esetben a saját csapatunknak is ártathunk, ha rossz célpontot választunk (például a mélyhűtőben magunk ellen dolgozva). Gondoljuk tehát át, hogy mi a küldetés, majd harcoljunk legjobb tudásunk szerint, hogy győzelemre vigyük a meccset, és megmutassuk, melyik fél az erősebb.

KÖRBE-KÖRBE KARIKÁBA

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 15

[ÍRTA GEBBBE] **A lengyelek két dologhoz biztosan nagyon értenek. Tudnak játékokat készíteni, de nagyon jól megy nekik a salakmotorozás is. Jogos tehát a kérdés: miért is ne gyúrják egybe ezt a két dolgot? Ennek az eredménye lett a FIM Speedway Grand Prix 15.**

Ha nem hallottuk még a SoftPlanet stúdió nevét, nem kell rögtön arra gondolni, hogy akkor ez a játék is csak egy lesz a sok közül, ami majd a nagyáruházak „ketreces" kínálatában fog szerepelni. Ha viszont a Dying Lightot készítő Techland fiókalakulataként hivatkozom rájuk, akkor biztosan sokkal többen kapják fel a fejüket. A helyzet komolyságát hangsúlyozandó, hogy nemcsak egy motoros programról van itt szó, hanem egy hivatalos világbajnoki köntösben pompázó őrületről. „Nagy cucc!" – mondhatja magában bárki, de vaspapucsosnak lenni nem olyan egyszerű dolog, mint az elsőre látszik. Azt például nem mindenki tudja, hogy itt hiába nagyon szuper és gyors minden gép, fék bizony nincs rajtuk. A terep mostantól adott, kipróbálhatjuk magunkat a salakmotorozás nagyon zárt műfajában.

ADATOK

KIADÓ
SoftPlanet

FEJLESZTŐ
SoftPlanet

MŰFAJ
verseny

MULTI
online

INFO

A FIM Speedway Grand Prix 15 2015. december 1-én jelent meg PC-re. Steamen 21,99 euró (kb. 7000 Ft) az ára, később PS4-re is várható.

Ez azért kicsit több ügyességet követel annál, mint amikor Vértes Pisti csapatja a faluvégen. Pedig sár ott is és itt is pont ugyanannyi van!

MOTOROS DARK SOULS

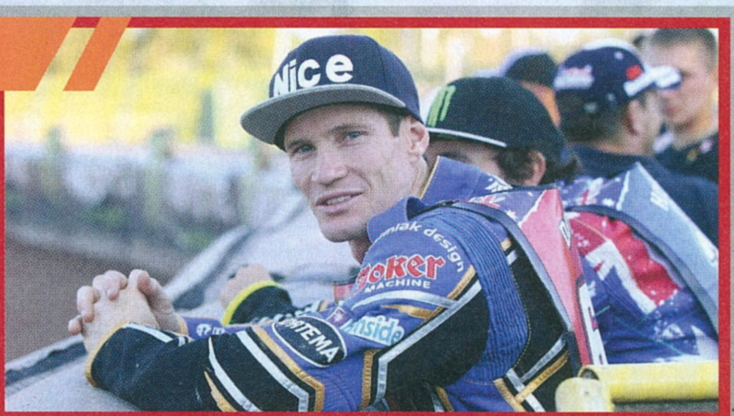
Első indításkor máris egy kérdést szegez nekünk a játék, mégpedig arra vonatkozólag, hogy könnyed vagy szimulátor módban szeretnénk-e játszani. Számomra a válasz egyértelmű volt, ide nekem az oroszlánt is! A legelső kanyarnak való többszöri nekifutás után döntöttem úgy, hogy hátrább az agarakkal, mert ez itt nem babra megy. Egyszerűen olyan szuperképességekre lenne szükség a valósághű nehézség megszelídítéséhez, amelyekkel csak képregényekben találkozni. Na jó, a kitartó gyakorlás az edzés módban is elegendő lehet, de az első verseny alkalmával jövünk rá arra, hogy nem csak mi leszünk a pályán, figyelni kell másokra is. A kontroller használata erősen ajánlott, de az irányítás úgysem lesz leányálom.

Szóval könnyed módra váltás után kiadta magát az igazi játékélmény is. Ami kívülről egyhangú körözgetésnek látszik, az a futamok résztvevőjeként kőkemény adrenalinfröccs. Ügyelnünk kell a megfelelő rajtra, a tökéletes dőlésszögre a kanyarokba való beeséskor, majd lehetőleg fokozatosan egyenesbe kell engedni motorunkat, mire véget ér az ív. Eközben keményen harcolhatunk azokkal is, akik szintén nyerni szeretnének. Őszintén szólva nem gondoltam volna, hogy ezt ilyen jól és élvezhetően tudja visszaadni egy játék. Ha tudnám, körmömet rágnám az egyenesek végén, hogy ki fog kitolni a kanyarból, pihenni pedig nincs lehetőség. Túlzásba vinni az aggódást viszont megint csak hiba, mert egy stresszelésből adódó apró pályaelhagyás, a rajtszalag leszakítása, vagy az ütközésokozás azonnali kizárást von maga után.

A versenynaptár 12 helyszínt vonultat föl, mind egy szálig valóságosan

A PECHES AUSZTRÁL

Jason Doyle, az egyik kiváló ausztrál versenyző, sérüléséből lábadozva kapta meg a játék pár dobozos példányát, pont aznap, amikor a nyakmerevítőjétől is megszabadulhatott. 2015 októberében, egy ausztrál futamon szenvedett balesetet, ami után egy ideig eszméletét is vesztette. Twitter-posztjában egy fénykép szerepel a játék dobozos példányairól, sajnálva, hogy nem játszhatott a lábadozása alatt. Nos, a helyzet az, hogy ezután sem teheti meg, mivel felfedezte, hogy nincsen optikai meghajtó a számítógépben. Követői tanácsokkal látták el, hogy keressen aktivációs kódot a dobozban, de ennek sikeréről nincs információ. Nicki Pedersen is kapott párat, de ezeket ő inkább kisorsolta rajongói között.



A grafika független fejlesztéshez képest teljesen rendben van, a játékmenet viszont minden csillogó bukósisaknál és szemüvegnél menőbb lett.

lemodellezve. Laikus szemmel ez sem olyan nagy cucc, hiszen mindenütt csak körbe-körbe mennek a paripák, de ez nem így van. Akárcsak a NASCAR berkein belül, itt is minden oválpálya más paraméterekkel bír. Egy bajnoki forduló 23 darab, egyenként 4 körös futamból áll, ebbe már az elődöntők és a döntők is beleértendők. Ez rendesen megviseli a salakot is, melyet időközönként újra kell egyengetni. A jól és kevésbé tapadó ívekről minden menet előtt információt kapunk. Az első stadiont megkapjuk rögtön, a többit csillagok szerzésével oldhatjuk ki, kivéve, amikor edzést szeretnénk futni. Utóbbi esetben akármelyik helyszín a rendelkezésünkre áll.

A FIM fejlesztői komolyan gondolták a salakmotorozás bemutatását: ezt a programot a rajongóknak készítették!

NEM SALAKKAL GURIGÁZNAK

Kedvünk függvénye, hogy épp egy komplett fordulót vagy csak egy szimpla futamot akarunk játszani. Mindkettőt megtehetjük online ellenfelek társaságában, akár a steames barátlistánkról is behívhatunk játékosokat, ezzel fokozva az izgalmakat. Párszor sikerült fekete képernyőbe futni a csatlakozáskor, vakon mozogtam a menüben, mert a léptetések hangjait hallani lehetett. Az esetek zömében viszont gond nélkül zajlott minden.

A karriermódot kellemes csalódásként lehet említeni, mert meglepően részletes lett, mégsem túl tenyérbemászó. A menükben való navigálás kényelmes, átlátható és gyors is. Minden futam előtt ügyeljünk a motor állapotára, a kuplungra, az olajutánpótlásra és a váz kondíciójára! Ha jól szerepelünk, akkor mindenből jobbat és jobbat engedhetünk meg magunknak. A guminyomás növelésével hatékonyabban fog dőlni a motor, a váltóáttételek babrálásával a rajtsebességünket tudjuk növelni, cserébe egy kis végsebességet érintő kompromisszumot kell kötnünk. A fordulatszám állítgatásával megbízhatósági gondokat okozhatunk magunknak, mivel lehetetlen lesz a döntőig menetelni egy túlhajtott erőforrással.

Direkt a végére hagytam a megfelelő gumitaktika jelentőségét. Mint említettem, a pálya aktuális állapota sem elhanyagolható, de ha ügyesek vagyunk, és a végjátékig küzdjük motorosunkat egy versenynap alkalmával, akkor a 7 teljesítendő futamunkból kettőt tuti, hogy használt abroncsokon kell majd abszolválnunk. A pontok állásának megfelelően mérlegelnünk kell, mikor lesz ez a két alkalom. Lehetőleg ne a döntőre fogyjunk ki a cserékből, mert az erősen önbizalom-romboló.

NEM LETT EZ ROSSI!

A körítést illetően megvan minden, ami hangulatossá tehet egy ilyen játékot. 15 valós versenyző, köztük a legnagyobb nevekkel, mint Greg Hancock, Nicki Pedersen vagy a tavalyi világbajnok, Tai Woffinden. A kommentátor ugyan idegesítő, de minden forduló előtt pörgős, metalzenés filmösszeállítás van az igazi versenyről, a szurkolói hangulatról és a rajtprocedúráról – utóbbiból a csinos hölgyek sem hiányoznak. A tabellákon követhetők a pontállások, garantáltan nem maradunk le semmiről sem. A saját futamaink lejátszásán kívül végignézhetjük a többiek csatározásait is, de a türelmetlenek egy gombnyomással továbbugorhatnak a saját szempontjukból fontos eseményekre. A visszajátszásokban viszont lehetne kicsit több kameraállás, és a teljes rejtettséget sem lehet elérni, amikor egy jó képernyőmentést szeretnénk lőni. Ha már a szép képeknél tartunk, akkor a grafikát illetően egy erős közepest kell adnunk a játéknak, amelyet a motorok és versenyzői szerelések részletessége emel kicsit az átlag fölé. A titok az, hogy nem lesz időnk a közönséget és a pálya környezetét figyelni, mert minden érzékszervünkkel a történtekre fogunk összpontosítani.

HOL VAN MÉG A TAVASZ?

Lassan vége a salakmókának, így le kell vonnom a végkövetkeztetést. Egy kellemes meglepetést tett a le az asztalra a SoftPlanet csapata, és rá kellett jönnöm, hogy a salakmotorozás játék formájában még izgalmasabb tud lenni, mint a televízió előtt ülve. Fokozott várakozással nézek az április elé, mert ezek után tuti, hogy más szemszögből fogom követni az új bajnokságot is. A beígért konzolos verziókról azonban sajnos nincs információ, pedig ebből senkinek nem kellene kimaradnia!

ÉRTÉKELÉS

GEBBBE

GÉPIGÉNY

Win Vista vagy jobb, csak 64 bites oprendszer, Core 2 Duo 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, AMD Radeon HD 7770/ Nvidia GTX 460/ Nvidia GTX 675M, 3 GB HDD.

Itt a bizonyíték, hogy kellő alázattal izgalmas játékot lehet készíteni egy ilyen kötött sportágról is.

GRAFIKA: **72%**
HANG: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Adrenalinbomba a javából, kellemes karriermód, koncentrációt igénylő játékmenet.

KONTRA

Néha igazságtalan versenybírák, túl nehéz a szimulátor jellegű irányítás.

80%

A VIKINGEK A MENNYBE MENNEK?

VALHALLA HILLS

[IRTA TIKA] **A viking túlvilág – tudjátok, a hősök csarnokában lakomázós, istenekkel pacsizós örökké tartó buli bezárta kapuit, és a kint rekedt harcosok, mi mást tehetnének, új utat keresnek a Valhallához. Erről szól Thomas Hauserék új játéka, amiben, naná, hogy az építésé a főszerep!**

A Thomas Hauser irányította Funatics Németország egyik legpatinásabb stúdiója, és az elmúlt huszonhét évben olyan alkotásokkal ajándékozta meg a nagyérdeműt, mint a The Settlers II, a Cultures-sorozat vagy a Zanzarah - The Hidden Portal. A csapatnak, mint látható, a városhegesztő játékok a gyengéi, és emellett van egyfajta vikinges becsípődés is a háttérben – ez különösen a Culturesben volt megfigyelhető, ott ugyanis Bjarni, a fiatal északi harcos kalandjai torkoltak bősz fagyűjtésbe és kenyérsütésbe. A Valhalla Hills szereplői szintén vikingek, és ők sem kímélik az erdőket, mert kellenek a házak, a sör és a fegyverek, aztán irány a hegy!

TE IS FIAM, LEKO?

Egy kalandozásokban, vérben és fosztogatásokban bővelkedő életút végén minden viking joggal várhatná, hogy helyet szorítanak neki Odin asztalánál. Ám mi van, ha a jófejnek hitt istenség időközben egy zsémbes háziúr lett, és a Valhallába bekéredzkedők orrára egyszerűen rácsapja az ajtót? Odin persze nem volt mindig ilyen, csakhogy időközben született egy fia, akit cseppet sem érdekelnek a lakomák és viadalok, ehelyett folyton téglákkal játszik. Téglákkal! Egy viking isten fia! Ő aztán tuti nem lesz benne a Bosszúállók 3-ban! A legutolsó csepp az volt a pohárban, amikor Leko megbukott kalapácsdobás és mézsörvedelés tantárgyakból: Odin nyomban ki is hajította a kölköt Ashgard kapuján. A kirekesztett hősök és az Építőként elhíresült csemete azonban nem hagyják annyiban a dolgot...

Ha netán nem lenne világos, akkor a játékos személyesíti meg Lekót, azt az építész géniuszt, aki a mágikus portálokon át megpróbálja feljuttatni védenceit a viking mennyországba. Az istenek azonban könyörtelenül megrostálják még a kerülőúton érkezőket is, azaz jó sok honor-pontot kell összegyűjteniük, hogy bejussanak a tutiba. Így aztán szigetről szigetre vándorolva megkeresik a magas hegyek csúcsán fénylő égi kapukat, megküzdenek a portálokat őrző entitásokkal, és egyszer majd tényleg a Valhallában lyukadnak ki. Egyfajta monotonitás tehát mindenképp jelen van, mert lássuk be, a hegy az csak hegy, a portál meg csak portál. A fejlesztők úgy gondolkodtak, hogy na jó, de akkor legyen minden sziget tökéletesen egyedi, azaz véletlenszerű mintákból alakulnak ki a helyszínek, közben persze a szükséges feltételek, a nyersanyagok és a kihívás mértéke mindig passzol a játékos képzeletbeli szintjéhez. A nehezítések ekközben nyilvánvalóak, egyre szűkül a beépíthető terület, egyre több az ellenséges szomszéd, de a hegyek is meredekebbek lesznek – sőt az éghajlat is mindig zordabb.

A viking hősök mondhatjuk, hogy a nulláról kezdenek minden helyszínen. Építesz egy favágókunyhót, majd jön egy sisakos apróság, felkap egy fejszét, és már irtja is az erdőket. Honnan lett a fejsze? Hát, nyilván a szerszámkészítő kisiparostól, mert a feldolgozóhelyeket elfoglaló szakmunkások többsége csupasz kézzel csak az élet nagy kérdésein mereng. A vikingek különben olyanok, mármint szeretnek merengeni.

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Funatics Software

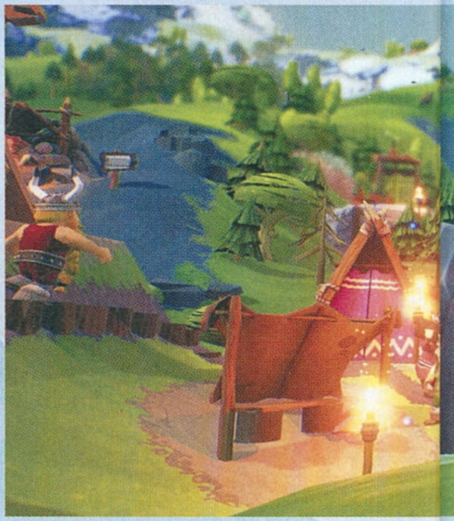
MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

INFO

A Valhalla Hills 2015. december 2-án jelent meg. A Steamen 29,99 (kb. 9500 Ft), a GoG-on 26,99 (kb. 8500 Ft) eurórért tehető a kosárba, az extrákkal megtűzdelt Two-Horned Helmet Edition pedig egy tízessel kerül többe.

Akik már játszottak valamelyik Settlersszel, tudják jól, hogy ezekben a programokban a menedzsme... te jó ég, csontvázak, halottak, segítség!



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EGYÉL MEDVÉT!

Az első néhány pályán simán át lehet robogni az alap gazdasággal (szerszámkészítő, favágó, bányász, és horgász), no meg a haditábor lepakolásával. Utóbbihoz természetesen min. 8 fejszés harcost képezzünk (toolmaker egyszerű kőbaltája). A későbbi nehezítéseknél is ugyanígy kezdve könnyen kitakarítható a veszélyes vadvilág, a leölt medvék, farkasok húsát pedig etessük fel a sereggel.

ZŐD ÓCO, PIROSZ NEM!

A beépíthető helyek színskálával vannak jelölve, ebből a zöld jelöli az ideálist, itt semmi járulékos költség nem fenyeget. A sárga árnyalatain már úgymond alapoznunk kell (extra nyersanyag a lábazathoz), míg a pirosakon értelemszerűen még több kő és fa kell, hogy megálljon az épület. Előre is tessék gondolkodni, mert a legnagyobb ház, vagy a központi raktár nem mindenhová tehető le.

MINDENNAPI KENYÉR

A farm, malom, kút, pékség (1:1:1:2) vonalon ne feledjétek el, hogy extra személyzetet lehet rendelni a molnár és a pék mellé, akik a szükséges alapanyagok behordásával meggyorsítják a termelést – persze favágó (tüzelő) mindenképp legyen a közelben! Amúgy minden pálya egy sziget, szóval hal mindig lesz, ezért is nem építjük be a vízparti sávot mindenfélével, elvégre kell a hely a horgászoknak.

A vikingek élete sem csak játék és mese! Főleg, ha valójában nem is élnek, rég halottak, és csak a túlvilágra akarnak bejutni. Van baj!

Két napja nem épül a ház? Hja, a kőműves most éppen pletykálós kedvében van, és a tábortűz körül cseverészik a többi mihasznával. Aztán megebédel, és igen, éhen is halhatnak a komák, mert attól, hogy a Valhallába vágynak, még enniük kell. Ugyanígy simán leheverednek egy bokorba, ha utoléri őket a fáradtság. Persze a szükséges feltételek biztosításával lerövidíthető a semmittevés. A kijelölt hálóhelyeken, például a házakban a pihenés sokkal frissítőbb, és minőségibb kényeztetést jelent, mint a csillagos égbolt alatt. És ha jót akarsz, a bogyók helyett kenyérrel tömöd be az éhes szájakat, mert a málnás veszélyes hely. Amúgy a Settlershez hasonlóan direktbe itt sem irányíthatsz senkit, bizony, még a katonákat sem.

GIMLIÉK IS ITT BUJKÁLNAK!

Egyszerű világ ez, ha láttál már akár egyetlen Cultures-/Settlers-epizódot, akkor rögtön elkapod a fonalat. Némi bányászat, élelemgyűjtés, raktározás, rengeteg lefektetett út és jó sok logisztikai bűvészkedés, aztán már mehetünk is a hegyre. A szokásos termelési láncok köszönnek vissza (például a megszokott farm, malom, kút, pékség), és a szerszámok, fegyverek terén sem lesz szükség enciklopédiára. Botokból, kövekből összerakott egyszerű kellékekről van szó, kalapácsról, sarlóról vagy például horgászbotról, a harcosok pedig fejszéket és íjakat ragadnak. A később megjelenő fémmegmunkálás sem hoz váratlan izgalmakat, ha csak annyiban nem, hogy az amúgy is szűk helyre cipőskanállal kell beilleszteni némi infrastruktúrát, és persze imádkozni, hogy a geológus ne csak köveket találjon meg sziklát. Az emberanyag amúgy nem végtelen, és ha előbb elfogynak az égből potyogó vikingek, mint felérnénk a csúcsra, akkor az szívás. A munkásokat tehát lehetőleg távol kell tartani a farkasoktól és a medvéktől (utóbbiak különösen nagyra nőnek errefelé). A legjobb persze, amikor megnyílik Mória kapuja (a hegyből kivezető mágikus ajtók), kivágtat egy tucat törp, és tíz perc múlva úgy néz ki a hegyoldal, mint egy bevehetetlen erőd.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,5GHz, 4GB RAM, GeF 8800GT vagy HD2900 VGA, 3GB HDD.

Aranyos (úristen, ezt én mondtam...), szépen kidolgozott játék, ahol a szűkösen adagolt tér és a makrancos vikingek kombinációja komoly fejvakarásra késztethet, kár hogy ellaposodik a végére.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **77%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Remek hangulat, szép kivitelezés, és a véletlenszerűen generálódó pályákon kihívás is akad mindig.

KONTRA

Az összecsapások lehetnének áttekinthetőbbek, és ahogy mondtam, egy idő után a hegy az csak hegy, szóval monoton a drága.

80%

Olyan, mint a Settlers: ha szeretsz hosszasan pepecselni, akkor imádni fogod a programot!

A Valhalla Hills amúgy kétféle játékmódot kínál, ebből a nyitott, sandbox jellegűnél rögtön megkapsz mindent, de nincs honorpont, míg a normál beállításnál fokozatosan kerülnek bevezetésre az új dolgok. Ugye a történet már az intróban le van tudva, és az újdonságok is idővel elfogynak. Ezért ez az „egyik szigetről/hegyről húzunk a másikra, csak azért, hogy a <<becsület>> meglegyen"-szisztéma jócskán ellaposodik a játék végére. Kár érte, mert a kivitelezés egyáltalán nem rossz. Az Unreal 4 motor dübörög az alkotás alatt, és az összhatás elég erősen emlékeztet a rajzfilmek képi világára. Színes, élénk hangulat lengi be a képernyőt, és ez a napszakok váltakozásával csak még jobb lesz – a víztükörben táncoló fények és a kivilágított falu például egyszerűen gyönyörű. A kiemelt hősök ráadásul testre szabhatók, kalap, vicces nyuszifül, meg mindenféle feloldható kellék aggatható rájuk. Kell is a törődés, mert amúgy a tucatvikingek sűrűjében ki a fene figyelne rájuk – márpedig a végcél, hogy ők eljussanak Odinhoz. A munkafázisok szintén rendben vannak, sőt ha egy-egy személy napi teendőit szeretnéd végigkövetni, akkor egy külön, csak rá fókuszáló kameranézetben azt is megteheted. Az összecsapásokat viszont elmaszatolták: egyrészt a lejtős terepen a nézőszöget szinte lehetetlen normálisan beállítani, másrészt egy büdös részletet nem tudtam kivenni az ember-, állatgomolyagból. Többnyire csak azt láttam, hogy itt vagy ott az életerőcsík most éppen fogy, és ha a kék sáv csökkent jobban, akkor reménykedtem, hogy nyerésre állok.

HÁKLIS VIKINGEK, AVAGY A KIHÍVÁS ÍZE

A harcosok mondhatnám egy külön világ, de nem, ők is csak az etetésre váró halmaz egyik szeletkéje, akiket ráadásul fel is kell fegyverezni. A Valhalla mögött álló MI ráadásul náluk makacskodik a legtöbbet: a köpésnyire lévő fegyvertárból például félnapi ácsorgás után vételeznek felszerelést, pedig alig kettővel kéne többet lépniük hozzá – és ez minden földi jónál így van, meglepő módon a sörnél is. Persze a munkásoknál és teherhordóknál is feltűnik, hogy centire pontosan hozzáférhetővé kell tenni mindent, különben csikorog a gépezet, bár ezt arrafelé nyugodtan besorolhatjuk a kihívás kategóriába. A végső kép amúgy kifejezetten pozitív, a Valhalla Hills tud nagyon elbűvölő is lenni, ugyanakkor a hegy-portál vonal ismétlődése idővel unalmas lehet.

UTAT, SOKAT!

Én a házakat és a pékséget koncentráltam középre, továbbá fontos, hogy mindig azonnal tegyünk le utakat (gyorsul a mozgás, növekszik az épület hatótávja). És ami tényleg sokat dob a sebességen, az a futárok alkalmazása. Két azonos színű zászlót letéve jön létre az útvonal (hátizsák persze kell), és az egyik állomást mindig az új építkezésekhez mozgassuk, a másik meg legyen a nyersanyagoknál!

LOGIKUS LOGISZTIKUS

A raktárak tulajdonképpen a gombák, gyümölcsök stb. begyűjtésén túl arra is jók, hogy két gyártósor között az utat megfelezzük, a közepes méretűt például a kőfejtő, fafeldolgozó, vadász háromszög közepén használtam, máshol elég a kicsi is. A konyha elvileg adná magát, mint élelmezési központ, de minek, hisz hallal és kenyérrel ugyanúgy jól laknak az emberek – és csak logisztikai plusz terhet jelent.

A HEGYEK TITKA

A bányászat kulcsa a geológus, és hogy ne a síkságon turkáljon a srác. Az ígéretes helyek amúgy a csupasz (sötétszürke) hegyoldalak. Ahol pedig törpék kapuit látjuk, ott már a játék elején rántsunk össze min. 15 embert, és tartsuk készenlétben, mert ahogy kinyílik az ajtó, szét kell csapnunk az aprónépet. A kapucnis gazemberek ugyanis pik-pakk elszaporodnak, és őket az őrzők sem molesztálják.

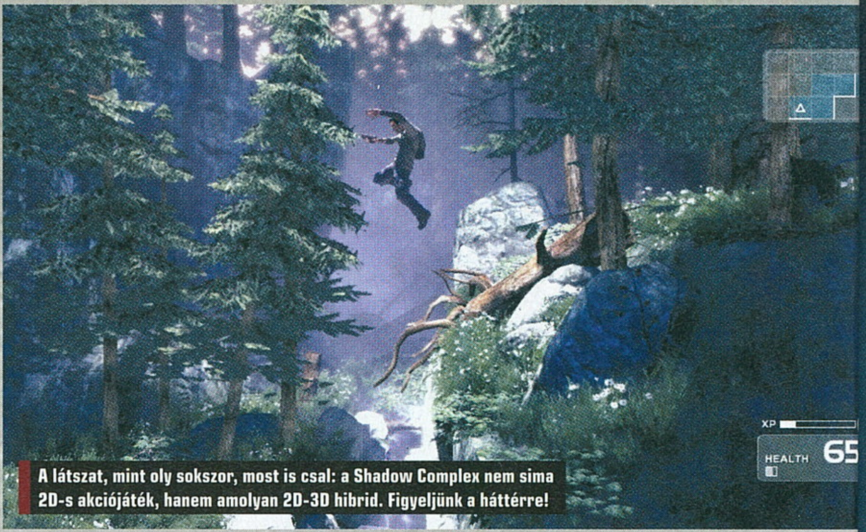
ARANYAT ÉS SÖRT!

A harcosok automatikusan lecserélik a fegyvert, ha valamiből gyártunk jobb minőséget. Ami pedig az összeállítást illeti: 3-4 íjász minden szakaszban elkél, és ebből is a hosszú íj lesz a nyerő. Aztán kell egy söröző – a vedelt sörtől megnő a katonák HP-ja, és ha találnánk aranyat, azt se sajnáljuk tőlük, mert az meg a sebzést javítja. Az éhező harcos meghal, ne felejtsetek el élelmet is beraktározni a tábor mellé.

INGYENES ÚJRÁZÁS?

SHADOW COMPLEX REMASTERED

[ÍRTA BÜJTI] A KARÁCSONY SZELLEMÉT MEGRAGADVA EPICÉK ÚGY DÖNTÖTTEK, TELEPAKOLJÁK A MIKULÁS ZSÁKJÁT A SHADOW COMPLEX CÍMŰ „KLASSZIKUSSAL". „HOGY MI VAN? EGY 2009-ES CÍMMEL?" – KÉRDEZHETI PISTIKE, DE NEM ESZIK OLYAN FORRÓN A MÁSÁT: MINŐSÉGI JÁTÉKRÓL BESZÉLÜNK.



A látszat, mint oly sokszor, most is csal: a Shadow Complex nem sima 2D-s akciójáték, hanem amolyan 2D-3D hibrid. Figyeljünk a háttérre!

Lassan a hetedik életévét betöltő játékot felesleges újra kiadni – mondhatnánk teljesen jogosan, legalábbis a legtöbb régi sikercím ismeretében, amik közül sok nem úgy öregedett, ahogyan azt várnánk. Azonban a Shadow Complex nem véletlenül lett anno az Xbox Live Arcade egyik igen szépen fogyó címe, az Unreal grafikusmotor maximalizmusát a Metroidvania játékmenettel) társító darab ugyanis kifejezetten élelmes, szórakoztató, valamint tartalmas produkció. És ezt 2016-ban, a (minimálisan) feljavított Remasteredről is elmondhatjuk.

A BIRODALOM VISSZAVÁG

Orson Scott Card Empire-jéből táplálkozva, a közkedvelt Nolan North életét irányítgatva (ezúttal Jason Fleming ködnéven fut az ismert szinkronhang), a szabadban bóklászva eredünk elveszett barátnőnk nyomába. Ugyanis mint később kiderül, egy fanatikus, erőszakos csoportosulás, a Progressive Restoration rendkívül titkos és jól elrejtett bázisára vitték a hölgyet. Kicsit talán érthetetlen, hogy az erdő fái takarta barlangok milyen biztonságot nyújtanak a világ megreformálásán dolgozó gaz terroristáknak, de mindez főszereplőnk számára lényegtelen – zseblámpát ragadva igyekszik felfedezni a helyszín minden járatát és folyosóját, hogy így mentse meg szíve szerelmét.

ADATOK

KIADÓ **Epic Games**

FEJLESZTŐ **Epic Games**

MŰFAJ **akció**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2 GHz-es, kétmagos CPU, 2 GB RAM, 1 GB VGA, 2 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Klasszikus stílusú, a Metroidvania műfaját kellőképpen kiaknázó akciójáték, amin bár meglátszik az elmúlt hét esztendő, játékmenete még mindig élményszámba megy.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Nagyszerű, akcióval teli hat óra, izgalmas felfedezés, folyamatos fejlődés, komoly főellenfél-harcok. Ráadásul ingyen.

KONTRA

Később fizetni kell érte (még nem tudni, mennyit). Egyébként maximum a célzás időnkénti nehézségeibe köthetünk bele, meg ugye nem egy mai darabról van szó.

80%

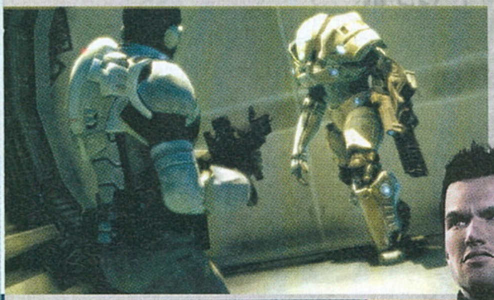
A Shadow Complex egy kétdimenziós akció-platformer. Mármint első pillantásra. Aztán ahogyan haladunk előre, kiderül, hogy ez sem teljesen igaz, mivel az ellenfelek a 3D-s háttérből szinte bárhol előbújhatnak, ezzel megnehezítve a célzást. Jason a zseblámpa után mindenféle jóságot összeszed, amit megkíván a játékmenet. Először csak szimpla pisztolyt, hogy megvédjük magunkat. Majd gránátot, hogy megnyithassuk az egyszerűbben lezárt utakat. Aztán rakétavetőt a komolyabb páncélokhoz. Közben mozgásunk is fejlődik a felszedhető extrákkal – képesek leszünk megkapaszkodni a párkányokon és nagyobbat ugrani, sőt még a vízen járni (futni) is megtanulhatunk. Éppen emiatt lesz a játékmenet egy az egyben a Metroidvania elnevezésű stílus méltó követője: minduntalan újabb részeit fedezzük fel a bázisnak, új eszközeinkkel egyre több akadályt gyűrünk le, unatkozni pedig egy pillanatig sem tudunk, miközben a fifikás főellenfelek is nagyszerű harcokat biztosítanak.

RE-ZSENIÁLIS

Ha valakinek az említett sorozatok mellett a kultikus Blizzard-klasszikus, a Blackthorne (vagy Blackhawk – régiótól függően) is beugrik, az nem a véletlen műve. A Shadow Complex igazi mesterművekből táplálkozik, de teszi ezt kuriózumként és méltó követőként. Tulajdonképpen a célzáson kívül (ez néha nehézkes a térbeli lehetőségek miatt) minden profi, minden közel tökéletes, a felújított változat pedig, ha nem is húzza mai szintre a megvalósítást, könnyebben feledhetővé teszi a technikai elmaradást. Bizony, meglátszódik az eltelt majd' hét év a külcsínen, de ha elmerülünk a sztoriban, nagyon nem fog hiányozni a csillogó effektparádé.

A Shadow Complex eredeti formájában is menő játék, felújítva, ingyen letöltve pedig aztán még inkább az!

A fényhatások kicsit megváltoztak, a részletesség valamivel nagyobb, a textúrák élesebbek, sőt új achievementeket is kaptunk – persze hatalmas eltéréseket ne keressünk. Az alap ugyanaz, ráadásul egy Arcade-szekciós címről beszélünk: egyelőre ingyen, hiszen Epicék az ünnepek során mindenkinek elérhetővé tették a PC-s verziót, ami kifejezetten szép ajándék volt a részükről. Köszönjük!



AMATŐR HENTESKÉPZŐ

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE: Jack the Ripper

[ÍRTA WILSON] Ismét pótlásra használja egy szem kiegészítőjét az Assassin's Creed-sorozat: míg a Black Flag bővítménye a történetből hiányzó rabszolgasággal foglalkozott, addig a Syndicate DLC-je azokkal a prostituáltakkal, akiknek korábban nem osztottak lapot.

A Jack the Ripper DLC-ben Evie a főszereplő, de mellette magát a legendás sorozatgyilkost is irányíthatjuk. Kár, hogy utóbbi csak mezei kaszabolás.

Pedig a 19. századi London és a kurtizánság kéz a kézben jártak a valóságban, szemben a Syndicate-ben látott arzenál egyes darabjaival, mint mondjuk a magyarul meglehetősen nehezen leírható grappling hookkal, amely legalább annyira hiteles darabja a kornak, mint az örömlányok nélküli London. A Syndicate első és igazából egyetlen nagy kiegészítője erre gyúr rá: örömből ugyan keveset hoz, lányból viszont annál többet, főként félbe és egészbe vágva.

VISSZA LONDONBA

Aki esetleg nem találta volna ki a címből: a Jack the Ripper története arról a Hasfelmetszőről szól, akiről még 100 év távlatából sem tudjuk biztosan, hogy ki volt valójában, és miért mészárolt le páratlan brutalitással és kegyetlenséggel öt embert 1888-ban, London Whitechapel negyedében... ami ugyan a Syndicate egyik kiemelt helyszíne, csak épp az időkeret nem stimmel a sztoriban.

Illetve dehogynem: ahogy a Unity kifejezetten hangulatos kiegészítője, úgy a Syndicate is lapoz jó pár oldalt előre a naptárban – 20 év telt el az asszaszinok és a templomosok konfliktusa óta. Jacob még mindig London utcáit rója, Evie viszont néhány országgal arrébb, Indiában telepedett le, és ott is maradt volna, ha Jacob egy levélben vissza nem hívja. London utcáin ugyanis baj van, a két évtizedes béke vákuumát a bűnelkövetés használta ki, amit Hasfelmetsző Jack megállíthatatlannak látszó gyilkolássorozata koronáz meg.

A testvérpáros tulajdonképpen önként keveredik ebbe bele: a Jackhez személyesen is kötődő Jacob a gyilkos állítólagos áldozataként, Evie pedig aggódó nővérként, aki meg szeretné találni testvérét, és ha már úgyis ott van, akkor Jacket is elteheti láb alól.

> Hasfelmetsző Jack bűntetteit sosem derítették fel. Elnézve a DLC által elregélt történetet, talán jobban járt így a világ...

COLUMBO NYOMÁBAN

A főszereplőnek választott Evie persze már nem teljesen ugyanaz a hölgy: a húsz év alatt nemcsak méltóságteljesen megöregedett, de Indiában el is tanult egy-két új mutatványt. Ez kizárólagosan a harcrendszert érinti, azt viszont mélyen. Bár Evie továbbra is a nem halálos mozdulatokat kedveli, ezt most már félelemkeltéssel kombinálhatja. Az Arkham-játékoktól kölcsönzött rendszer több fokozaton méri a félelmet: lehet valaki nyugodt, ideges, és szenvedhet halálfélelemtől – ha eléri az utóbbit, fülét-farkát behúzva menekül a helyszínről, és általában a közelben álló társak is így tesznek. Ezt Evie kiválthatja az új, brutális támadási móddal, amikor vagy fél percig ütlegeli a célpontot, illetve a bombafajtával, amely egy adott területen minden ellenfelet (kivéve a Brute-okat) elijeszt. Bár a rendszer működik, abszolút idegen az Assassin's Creed világától és mechanikájától, ordasmód kilóg, és inkább erőltetett nyúlásként, semmint fontos vagy szükséges újításként marad meg.

Pontosan ugyanez mondható el a DLC másik fontos karakteréről, a címadó Jackről, aki ugyan csak pár perc és néhány fejezet erejéig irányítható, de akkor is feleslegesen. Jack ezekben a részekben szimpla mészárost játszik, aki gondolkodás nélkül belezi ki az útjába kerülőket, szemben ugye azzal a figurával, akit a történelemkönyvekből ismerhetünk. Bár idővel igyekeznek megmagyarázni, miért vált ilyenné, ez sem sül el túl jól, különösen mert közben Jacket is beleerőltetik az asszaszin-templomos viszályba, ami végképp hiteltelenné teszi az egészet.

És ez a fő oka annak, hogy a Jack the Ripper miért nem tudta elérni azt, ami egy korábbi kiegészítőnek sem sikerült: mert erőltetett, alapvetően unalmas és teljesen felesleges. Pont, mint az összes Assassin's Creed DLC.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft Quebec**

FEJLESZTŐ **Ubisoft**

MŰFAJ **akció**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 2400s 2.5 GHz / AMD FX 6350 @ 3.9 GHz CPU, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 660 / AMD Radeon R9 27 2 GB VGA, 50 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Ahogy a korábbi epizódok, úgy a Syndicate esetében sem sikerült olyan kiegészítővel bővíteni a játékot, amire megérné beruházni.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Komorabb helyszín, egy-két hangulatos misszió.

KONTRA

Erőltetett mellékfeladatok, szériaidegen újítások, nulla fordulattal rendelkező, túlerőltetett, buta történet.

60%

MELLBEDOBÁSSAL A SZÖRNYEK ELLEN

DISPATCHER

[ÍRTA BÖJTI] **A Dispatcher remek marketinggel csábítgatja a nagyérdeműt, elvégre a túlélésre kihegyezett, belsőnézettel megáldott program nemcsak RPG-elemekkel, hanem feszülő női ruhákkal és keblekkel is rendelkezik. Mindez pedig alapvetően nyerő párosítás. Lehetne.**

Mert hát soroljuk fel, hogy mivel lehet leginkább eladni egy filmet vagy videojátékot! Természetesen a látványos robbanásokon, a nagy neveken, továbbá a zombikon túl. Egy mosolygós, szép arcú, csillogó szemű, csinos leányzóval ugye. Meg hát cicikkel. A férfiközönség tagjai, ha nem is ugranak egyből az ilyen egyértelmű célzattal elhelyezett tartalomra, azért a tekintetük akkor is megakad a látványon (csak tekintsenek jobbra!), ami egyébként teljesen természetes és egészséges dolog, csak ugye innentől már el van terelve a figyelmük és automatikusan foglalkozni kezdenek az ízléses csomagolásban talált fogyasztási cikkel. Ezt az ősi technikát alkalmazták a CivilSavages fondorlatos alkotói, akik furmányos módon nemcsak RPG-elemekkel tarkított borzongást ígértek vásárlóiknak, hanem csábos, vonzó pilótahölgyeket is.

Az indie horrorok üde színfoltja lehetne a Dispatcher, de sajnos vannak hibái, nem is kevés. De legalább jól néz ki!

MELLESLEG HORROR

Merthogy, érdekes módon a Dispatcher az átlagos sztori mellé egy szerepjátékos karakterválasztást, generálási opciót is a rendelkezésünkre bocsát. Ugye az űrt kutatjuk, közben megjelennek a szörnyek, marad a túlélés, meg a sikoltozás és rohangálás. Erre a nagyszerű alkalomra választhatunk technikust, biológust, netalán még pilótát is. Aztán a foglalkozáson túl egyéb attribútumokkal is felvértezhetjük emberünket: lehet retardált, gamer, vándor, alkoholista... innentől aztán senki ne panaszkodjon a választási lehetőségek és az alkotói szabadság végett! Ha már megvan a hősnek vagy hősnőnek megválasztott humanoid létforma, mehetünk is a pályára. Az első meglepetés ekkor érheti az átlagos halandót, ugyanis a pilótát megválasztva, már az első felvehető cucc fölé hajolva is óriási cicikkel találhatjuk szemben magunkat. Lefelé nézve a mélyen kivágott dekoltázs minden esetben belemászik az arcunkba, aminek ismeretében már csak az nem tiszta, hogy a Dispatcher milyen apropóból nem támogatja a VR-t. Na de visszatérve: vannak felvehető elemek, amik a zseblámpa fényét hivatottak tovább életben tartani, aztán a pénz és információ mellett kódkártyákat is találhatunk. Utóbbiakból a kék és a piros kell a továbbvezető ajtók megnyitásához (Doom?), azután pedig már csak egy kis biztosíték hiányzik, hogy annak beszerzését követően a mentőkabinnal elhúzhassunk a rákba.

MELLŐZÖTT TARTALOM

Noha az akció alatt szörnyetegek akadályoznak minket a feladatban (van humanoid melák, meg lebegő gömbszerű izé is a felhozatalban), a misszió tényleg csak ennyi, a folyosókon pedig közel 10-20 perc alatt végigszaladgálhatunk. Vigyázni kell ugyan az aknákra (robbanó és áramozó), a radioaktív pocsolyákra, de ügyesen, megfontoltan haladva ezek sem okoznak nagy problémát. A rendszer egyébként a megszokott, modern menekülős horrorokra hasonlít, melyekben elbújhatunk a csúnya szörnyeteg elől, aztán mehetünk tovább a dolgunkra – harcolni pedig esélyünk sincs. Szóval egy végigjátszás alapvetően kevesebb, mint félóra, ehhez kapunk három bejárható szekciót az űrhajón, valamint beállíthatjuk a nehézséget, a lámpa örök fényét (cheat!), a mozis hatást (széles vászon). Ha meg esetleg a sötét oldal csábítása túl nagy, a Funny Hunt játékmód arra is lehetőséget ad, hogy egy szörnyeteg bőrébe bújva gyilkoljuk le a buta MI alakította hajó legénységét, sőt mindezt a multival is keverhetjük. Már ha van valaki a világhálón, mert a lobbiknál nem igazán tobzódik a tömeg. Mindez mondjuk nem meglepő, a Dispatcher ugyanis bár elég jól néz ki az Unreal 4 grafikus motornak köszönhetően, a horrorisztikus hangulat is megvan, tartalmat sajnos nem sikerült kapcsolni a mindent kitöltő cicikhez. Utóbbiakkal sincs persze probléma, de a kicsit bugos, rövid idő alatt végigfutható űrhajóbelsőben a mély dekoltázs szó szerint vakító a sötétben.

ADATOK

KIADÓ
CivilSavages

FEJLESZTŐ
CivilSavages

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
van

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 470 vagy Radeon HD 7850 VGA, 6 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

RPG-elemekkel tarkított horror a sötét űrben? Az a helyzet, hogy az ismertető jól hangzik, az eredmény mégis csalódás, már csak a nulla tartalom miatt is.

GRAFIKA:	70%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	40%

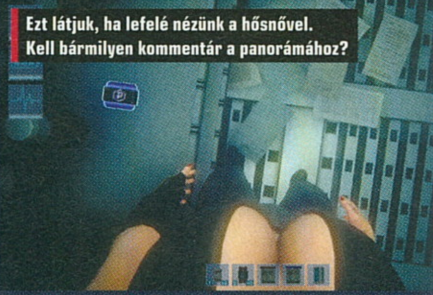
PRO

MELLesleg a látvány teljesen rendben van, emellé az atmoszféra sem rossz.

KONTRA

Kár, hogy a karaktergenerálásnak nincs értelme, a tartalom karcsú, a végigjátszás pedig nagyon rövid és ismétlődő.

55%



Ezt látjuk, ha lefelé nézünk a hősnővel. Kell bármilyen kommentár a panorámához?

Oké, a lényeg a másodlagos nemi jellegre helyeződök, de azért a Dispatcher mégis egy horrorjáték, azaz vannak elhagyott helyszínek is.

YOUTUBE-RÓL A STEAMRE

PEWDIEPIE Legend of the Brofist

[ÍRTA DREAMER]

Senki számára nem titok, hogy vannak olyan játékok, amiknek a tesztjét azért vállalja el egy cikkíró, mert savazhatja őket. Ilyen volt számomra a Lucius II, amit imádtam megírni, és ezért bólintottam rá a PewDiePie-játékra. Csalódnom kellett.

Mi a közös Kim Kardashianben, a The Beatlesben, 50 Centben és PewDiePie-ban? Nos, az, hogy mindegyiküknek megvan a saját játéka. PewDiePie esete azonban izgalmasabb, mert a közönség a szokottnál magasabb elvárásokat támaszt felé, tekintve hogy ő maga is játékok bemutatásával keresi a kenyerét. Az Outerminds tehát nagy fába vágta a fejszéjét, amikor összedobta ezt az oldalnézetes platformert.

BARRELS!

Ha valamelyest képben vagy PewDiePie munkásságát illetően, akkor a történet sem lesz a számodra meglepő. A játék PewDie szobájában kezdődik, ahol éppen egy újabb videó felvételét fejezi be. Közben észreveszi, hogy az előző feltöltését egyetlen néző sem tekintette meg. Már éppen káromkodna egyet svédül, amikor egy hordó (!) elmagyarázza neki, hogy az összes rajongóját elrabolta a gonosz Hordó Király, így Pewds a megmentésükre siet. Útja során segítőkre lel Maya és Edgar személyében, akik történetesen a kutyái, de számos más barátjával is találkozik. Kalandja alatt megjárja az Északi-sarkot, Afrikát, még a Holdra is feljut. De ennyi elég lesz, mivel ha mélyebbre ásunk, már spoiler-területre tévedünk.

ADATOK

KIADÓ
Outerminds

FEJLESZTŐ
Outerminds

MŰFAJ
akció

MULTI
lokális

GÉPIGÉNY

1,8 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB DX9 VGA, 400 MB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Helyként pofátlanul reklám szagú, de mégis látszik, hogy odaadással készült, és hű PewDiePie stílusához.

GRAFIKA: **58%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Szórakoztató, változatos, rajongóknak és nosztalgiázni vágyóknak kötelező darab.

KONTRA

Rövid, tartalom csak csínján akad benne, és nincs saját stílusa.

63%

A jó öreg Pewds sok dolgot szeret, köztük a dinókat is, de ez a találkozás talán neki sincs az ínyére. Jöhet egy ízléses, akcentusos fuckolás a YT-ra!

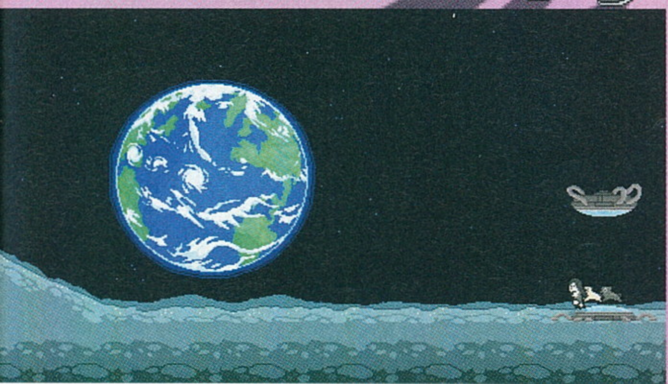
A sztorit maguk a szereplők mesélik el, ugyanis valamennyi, a játékban feltűnő youtuber és képzeletbeli karakter (Stephano, Mr. Crab stb.) a saját hangján szólal meg. CutiePieMarzia, Markiplier, CinamonToastKen, JackSepticEye és Cryotic mind szerephez jutnak. Ha úgy tartja kedvünk, akkor lecserélhetjük a főhőst és velük vihetjük végig a játékot (a szinkron ettől függetlenül változatlan marad). Különlegességük, hogy valamenynyien egyedi támadási és védekezési formákkal bírnak, ezeket a Farmer menüpontból érhetjük el és oldhatjuk fel. Akad, amelyet csak egy karakter használhat, de olyan is, amit bárki aktívvá tehet. Ezenfelül mindegyik hős rendelkezik egy vagy több kisállattal, akik követik, és pályánként két alkalommal megmentik a haláltól, önmaguk feláldozásával.

PewDiePie-t lehet szeretni és utálni, az azonban tény, hogy nem sok youtube-os lesz két év alatt milliárdos...

VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA

Fontos kiemelnem, hogy a Legend of the Brofist eredetileg kizárólag mobileszközökre jelent meg, azért a játék maga roppant rövidre sikeredett. Potom 20 darab pályát járhatunk be, amiknek többsége 2-3 perc leforgása alatt teljesíthető. Azonban ezt ellensúlyozandó a készítők csaknem minden megállót egyedivé tettek Akad köztük sima „ugráljuk magunkat végig a pályán"-jellegű, olyan, ahol az erős szél miatt nem tudunk megállni és ügyességünkre kell hagyatkoznunk a túlélésért, egyszerű oldalnézetes lövölde és még sorolhatnánk. Az állítható nehézségi fok és a számos megszerezhető képesség, karakter és gyűjtögetni való miatt pedig kifejezetten magas az újrajátszhatósági ráta. Minden egyes pálya végén értékel minket a rendszer, és ennek megfelelően kapunk bónusz érméket, amiket egyébként a szintek teljesítése közben gyűjtögethetünk, és ezekből oldhatjuk fel hőseinket, illetve fejlesztéseket vásárolhatunk belőlük. A jó hír az, hogy hiába mobilport, a Legend of the Brofist semmiféle mikrotranzakciót nem tartalmaz, tehát ha egyszer megveszed, nem kell újra és újra a pénzedhez nyúlnod, hogy kifizethess egy-egy DLC-t. A szezonális frissítések, amikhez új pályák dukálnak, szintén ingyenesek.

A játékmenet változatosságát az teszi rendkívül élvezetessé, hogy alapjait klaszszikusból merítették. Éppen ezért kicsit emlékeztet a régi idők Spyrojára, a Space Impactre, a Megamanre, Super Marióra, számos old school Nintendo-játékra és így tovább. Ehhez hozzátársul a retró, pixeles grafika, ami egyénként egész szépre sikeredett, ám már ezerszer láthattunk hasonlót. Pontosan ebből kifolyólag a PewDiePie: Legend of the Brofistnek vajmi kevés identitása van, ellenben élvezetes vele játszani. Ha nem zavar abszurd, helyenként bugyuta humora és rövidsége, akkor szeretni fogod.



[ÍRTA GEBBBE] **Elérkezett végre! A tavaly májusban elindított DiRT Rally kilépett a korai hozzáférésű játékok sorából, és megjelent az 1.0-s verzió. Ideje megnéznünk, hogy mit is kaptunk, mert a Codemasters nem vette félvállról a munkát, elhihetitek.**

Ha létezik olyan Early Access-cím, amely valóban megfelelt a kezdeményezés szabályainak, az a DiRT Rally. Előre kidolgozott havi terveket láthattunk arról, hogy mikor mi fog következni, minden apró visszajelzést feldolgoztak és megválaszoltak az arra kijelölt emberek. Ha éppen valami hiba csúszott egy frissítésbe, azonnal figyelmeztettek mindenkit, hogy ne töltsék le, mert veszélybe kerülhet például az egész addigi teljes karrierjük, két órán belül pedig korrigálták is a fiaskót. Ilyen és ehhez hasonló apróságok teszik nálam ezt a játékot az Early Access tökéletes mintapéldájává. A sokmillió mérföldnyi tesztverseny eredménye megkérdőjelezhetetlen.

VERSENY - ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

A cél egy olyan klasszikus stílusú raliélmény megalkotása volt, mint annak idején a Colin McRae-sorozat, magyarul inkább visszatolódás egy szimulátorosabb vonal felé, de nem teljesen lecsúszva a könnyedség talajáról sem. A DiRT Showdown például már nem aratott osztatlan sikert, mégis az új játékon dolgozó csapat keménymagját az említett epizód gárdája adja. Teljes bizonyossággal kijelenthető, hogy mindkét fölvetett igényt képes kielégíteni a program. Elbúcsúzhatunk az úgynevezett Flashback-opciótól, a Gymkhanától és egyéb ügyességi versenyektől, nem tekerhetjük vissza az eseményeket a fára csavarodásunk elé, és nem haladhatunk tovább, mintha mi sem történt volna. Minden elkövetett hibának súlyos időbeli következménye van, legyen az egy útra való visszaállítás, túlzott levágás vagy egy bekapott defekt megjavítása. A szakasz újrakezdése természetesen megmaradt, de karriermódban erre is korlátozott számú lehetőség van, azok is mind pénzbe kerülnek.

A pénz pedig meghatározó eleme a játéknak, mert csapatunk személyzetének kialakításához, a számunkra kedvező irányú perk-kombinációk megvásárlásához, és egyáltalán az egészet nagyban befolyásoló csapatfőnök felbérléséhez óriási mennyiségű tőkére van szükség. A nyitóegyenleg ötvenezer kredit, ebből futja egy kezdő szintű autóra a legelső kategóriából, amely a '60-as évek verdáiból biztosít egy szűkebb kínálatot, majd ezek után végre megalapozhatunk egy párfős csapatot. És aztán minden csak rajtunk áll! A mérnökök teszik a dolgukat, szintjüknek megfelelően jobban értenek az autó egy-egy porcikájához. Ezt sem vehetjük félvállról, mert amikor megvásároljuk a kocsit, figyeljük meg a tulajdonságait, például hogy melyek a hajtott kerekek, mert bizonyos szerelői képességeket így lehet testre szabni. Hiába vettünk egy elsőkerekes kocsit, ha rossz perk van hozzá. A következő dolog, amire ügyelni kell, hogy mindenki bizonyos számú szakasz erejéig szerződik le hozzánk, majd meg kell újítani a kontraktust, vagy ha már úgy állunk, egy drágább kollégát bérelhetünk fel a helyére. Az összes eddig leírt tervezgetés, képzelgés semmit nem ér a jól teljesítő pilóta nélkül, akit természetesen mi személyesítünk meg. Minél jobbak vagyunk, annál több kredit üti a markunkat, alkatrészeink fejlődnek és automatikusan rákerülnek az aktuális vasunkra. Ha csak néhány szakaszt szeretnénk teljesíteni és nem karriermódot játszani, akkor természetesen minden autó és szakasz választható és kipróbálható a megfelelő menüből.

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters Racing Studio

MŰFAJ
verseny

MULTI
online

INFO

A DiRT Rally 2015. december 7-én jelent meg PC-re, a steames változat ára 44,99 euró (kb. 14.000 HUF). Dobozosan áprilisban jön a játék, PS4-re és Xbox One-ra is.

A grafikáért a Codemasters saját motorjának egy régebbi változata felel, panaszra azonban így sem lehet okunk, lévén a DiRT Rally gyönyörű lett.

Olyan legendás autókkal csapathatjuk, mint a képen látható Subaru, ami egyébként az elmúlt húsz év összes jó ralijátékában szerepelt. Jó okkal!

JÁRT UTAKON JÁRVA

A DiRT Rally hat ország szakaszaival kényeztet bennünket. Elsőre ez kevésnek tűnik, de mindez hetven teljesíthető etapot takar, méghozzá egytől egyig valóságos helyszíneket. A ködös-nyirkos Wales enyhén depresszív hangulatát üdítően törik meg a naposabb részek, például Németország vagy Görögország egyes területei. A fagyosabb vidék szerelmesei jól fogják magukat érezni Monte Carlo szűk és jeges hegyi útjain, de a totális eufóriát a havas Svédországban érhetik majd el. A felsorolásból Finnország maradt ki, ahol igen jó kanyarról, amit azonnal fel lehetett ismerni, mivel a játékban is igyekeztek hűen megformálni minden terepet. Hosszú évek kitartó kutatómunkája van a játékban, de ezalatt semmilyen információ nem látott napvilágot a DiRT Rallyról. Helyette csak úgy berobbant a köztudatba a program.

HEGYEN-VÖLGYÖN ÁT SZÖKELLVE JŐ

Ha igazi nehézségre fáj a fogunk, a DiRT Rallyban ezt is megtalálhatjuk a Hill Climb nevű játékmód képében. Ez az úgynevezett hegymászás, ahol navigátori segítség nélkül kell feljutnunk a csúcsra, nyilvánvalóan a lehető legrövidebb idő alatt. Az itt vezethető három járgány a hősidőkbe kalauzol bennünket: a Peugeot 205, 405 és az Audi Quattro kifejezetten ilyen viszonyokra alakított modelljei. A leküzdésre váró feladat pedig a legendás Pike's Peak, amely a klasszikus időkben murvás, majd 2011-től teljesen leaszfaltozott lett, mind a 20 kilométeren. A rekordidőt maga Sébastien Loeb, a kilencszeres ralivilágbajnok tartja, lehet próbálkozni a 8:13:878 megdöntésével. Azt előre le kell szögezni, hogy nem könnyű, főleg csúszós útfelületen fennmaradni. Éppen ezért kisebb etapokra is lebontható a verseny, a pálya apró szakaszainak memorizálásával jóval több esélyünk lesz a későbbi próbálkozások során.

Kormánnyal a legjobb a játék, de kontrollerrel, sőt billentyűzettel is élvezhető, így nagyon széles közönséget szólít meg.

tempóban lehet szaggatni a murvát, kicsit megszórva vele az út szélén szurkoló fanatikusokat. Aki kíváncsi rá, hogy Földünkön hol is helyezkednek el a pontos útvonalak, szívből ajánlom a DiRT Rally Real Life Locations című Steam-útmutatót, amelyet egy lelkes honfitársunk, Mandula készített el társával, térképmetszetekkel és GPS-koordinátákkal ellátva.

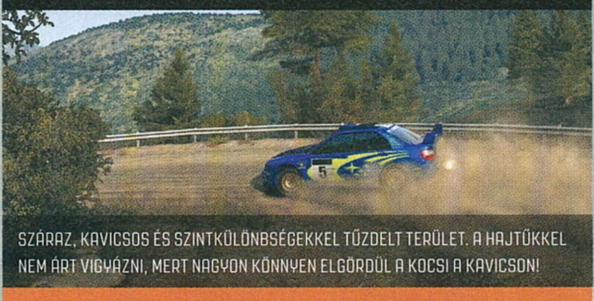
Azt már említeni is kár, hogy néhanapján a fejlesztők is közöltek fényképeket egy-egy ikonikus vízátfolyásról vagy

Ha ennyi magányosság elég volna, akkor átnyergelhetünk a ralikrossz világába, mert az egyik legjobban várt frissítés a hivatalos FIA Ralikrossz Világbajnokság megjelenése volt. Hat autómárka, köztük a Volkswagen, Ford Fiesta és a Mini RX saját változatai, valamint a teljes versenyzői felhozatal bekerült a játékba. A világbajnokságnak viszont 12 helyszíne van, de ebből jelenleg csak három áll a rendelkezésünkre. Angliában, Norvégiában és

FINNORSZÁG

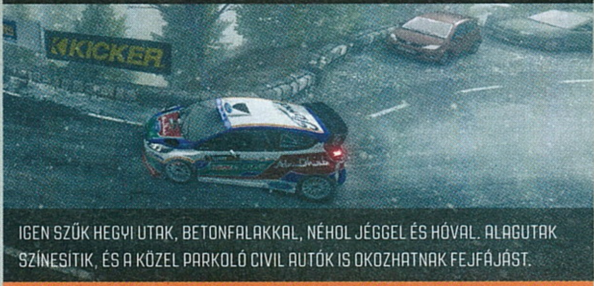
HELYENKÉNT NAGYON TEMPÓS, ERDŐKKEL SZEGÉLYEZETT, HATALMAS UGRATÓKKAL TARKÍTOTT SZAKASZOK. EGY KISEBB HIBA ELÉG, ÉS OTTHAGYJUK A GÉPET.

GÖRÖGORSZÁG



SZÁRAZ, KAVICSOS ÉS SZINTKÜLÖNBSÉGEKKEL TŰZDELT TERÜLET. A HAJTŰKKEL NEM ÁRT VIGYÁZNI, MERT NAGYON KÖNNYEN ELGÖRDÜL A KOCSI A KAVICSON!

MONTE CARLO



IGEN SZŰK HEGYI UTAK, BETONFALAKKAL, NÉHOL JÉGGEL ÉS HÓVAL. ALAGUTAK SZÍNESÍTIK, ÉS A KÖZEL PARKOLÓ CIVIL AUTÓK IS OKOZHATNAK FEJFÁJÁST.

NÉMETORSZÁG

SOK ÉLES KANYAR, TÉRKÖVEZÉS ÉS MEZŐGAZDASÁGI/KATONAI ÚTVONALAK, MELYET OLYKOR BÁLÁKKAL HATÁROLT SIKÁNOK ÉS AZ ÚTSZÉLI KÖVEK NEHEZÍTENEK.

SVÉDORSZÁG

HÓ, HÓ ÉS HÓ! ENNEK MEGFELELŐEN NAGYON CSÚSZÓS ÚTVISZONYOK VANNAK, A HÓFALAT PEDIG ÉRDEMES A BORULÁSVESZÉLY VÉGETT MESSZIRŐL ELKERÜLNI!

WALES

KÖDÖS, NYIRKOS VIDÉK, NÉHOL VÍZÁTFOLYÁSSAL, ERDŐKKEL, BOSSZANTÓ PÓZNÁKKAL ÉS KAPUKKAL. ENNEK ELLENÉRE TEMPÓS ÉS VISZONYLAG JÓL IS TAPAD.

Sima versenyzésre is van lehetőség, bár a játék sava-borsát nem ez, hanem a karriermód adja, ami viszont klasszikus ralizást kínál fel.

Svédországban csatározhatunk, az előfutamoktól egészen az elődöntőkig, majd a döntőig. Minden pályának van szintén három útvonala, két rövidebb és egy teljes pályás kör, na és ne feledjük az úgynevezett joker-kör szabályt sem. Ez egy minden pályán megtalálható alternatív szakasz, akár lehet ez egy sikán, vagy egy szimpla kanyar. Minden versenyző saját maga dönti el, hogy hányadik körben kívánja teljesíteni ezt a részt, de egy alkalommal mindenképpen kötelező.

Adott esetben rádión a fülünkre szólnak, hogy már a rajt után teljesítsük az extra kitérőt, mert a startpozíciónk kifejezetten kedvező ebből a szempontból. Ettől fogva már tényleg csak a maradék körök teljesítésére kell kihegyezni magunkat, de ha elfelejtenénk, erre is lesz figyelmeztető hangüzenet. Hivatalos információt nem találtam arra vonatkozólag, hogy a bajnokság maradék kilenc helyszínét megkapjuk-e, illetve ha igen, akkor miként. Mivel a játék kilépett a korai státuszból, már a fizetős letölthető tartalmak eshetősége is felvetődik.

VAN EGO, AZ FIX

Nem azt mondom, hogy a Napra lehet nézni, de grafikailag sem panaszkodhatunk. A játék lelke az EGO 3.0-s motor, a Codemasters saját fejlesztése.

Ismerős lehet például a Grid 2- és a Grid Autosport-játékokból, illetve a Formula 1-es címek 2013-as és 2014-es részét is ez a technológia hajtja. A legújabb 4.0-s verziót eleddig mindösszesze az F1 2015 kapta meg, amelynek tartalmi része jelentősen meg is csappant az előző évekhez képest.

A DiRT Rally viszont így jó, ahogy van. Nem érte volna meg a stabilitási gondokat és a rajongók igényeinek háttérbe szorítását az efféle kísérletezés, annak ellenére sem, hogy a korai hozzáférés ezt lehetővé tette volna. Az optimalizálás egészen kitűnő volt már a kezdetekben is, de el kell ismerni, hogy ez csak jobb lett. Nincsenek zavaró képtörések, vibráló tereptárgyak és hasonló nyalánkságok, ha meg esetleg mégis, akkor azt úgysem fogjuk észrevenni. Az ultra beállítások kiélvezéséhez egy erős közepes konfiguráció is tökéletes lesz. Motorhangok terén is megemelem a kalapom, a navigátor beszéde is jól érthető, de zeneileg kicsit egysíkú lett a repertoár.

Evezzünk most más vizekre, és a multiplayer lehetőségeket vegyük kicsit górcső alá! A Kódmesterek által üzemeltetett RaceNet ad otthont a rali kedvelőinek is. A felhasználók saját ligákat hozhatnak létre, beállíthatják minden egyes apró paraméterét egy-egy bajnokságnak vagy eseménynek. A kritériumokat meghatározott időintervallumon belül teljesítők között bajnoki pontok kerülnek kiosztásra, de ha csalást gyanít a ligatulajdonos, akkor büntetéseket is kiróhat az adott személyekre.

Klasszikus kompetitív küzdelemre is van lehetőség, ezt a már korábban említett

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

VIDD A MINIT!

Kezdetben igen nehéz az anyagi helyzet, tehát azt az 50 ezer kreditet javaslom a Minire elkölteni. Két autót lehet ugyan vásárolni a '60-as évek gépei közül, de kezelhetőségben sokkal jobb, mint a szembenálló Lancia. Méreti adottságainak köszönhetően, egy-egy elbaltázott kanyar esetében nem fogjuk azt lesni, hogy a hátulja vajon belecsapódik-e a fába. Lehet, csak én vagyok gyenge, de jó tesztelést!

A JÓ FŐNÖK

Szintén egy starter tipp, hogy az autóvásárlás utáni csapatépítéskor ne sajnáljunk kicsit borsosabb áron csapatfőnököt fogadni. Jól fog jönni egy kis kinyújtott szerelési idő, amikor megízleljük, hogyan viselkedik az autó. A gyengébb mérnöki stábnak nagy segítsége lesz ez. A Mini elsőkerekes, nagyon figyeljünk oda, mert ha a személyzet nem jártas benne, akkor keveset tudnak hozzátenni a sikerhez.

SHAKEDOWN

Vagyis teszteljük a beállításokat! Mindig van alkalmunk verseny előtt korlátozott számú tesztet futni. Ha valamiben nem vagyunk biztosak, hogy az adott körülmények között helytálló beállításokat alkalmazunk, akkor nyugodtan használjuk ki ezt a lehetőséget. Különösen újonnan vásárolt autók, vagy teljesen ismeretlen terepek esetén tud nagy könnyebbséget jelenteni, nem a versenyen kell szenvednünk majd.

ralikrossz versenyek jelentik. Aki ismeri a Codemasters versenyjátékait, annak nem lesz ismeretlen a játékosok csatlakozása utáni szoba, itt a mikrofonjukat nagyon okosan bekapcsolva felejtő delikvenseket azonnal némíthatjuk is. Nem kell kétségbe esni akkor, ha még nincsen megvásárolt ralikrossz autónk, mert 1500 kreditért cserébe kölcsönözhetünk egyet minden futamra. Nagyon ranglisták élén tanyázókat jó eséllyel csak kormány használatával fogjuk tudni letaszítani a trónjukról. Igazi kezesbárányként viselkedik még egy Subaru Impreza is, ha nem helyezünk fél téglát a gázpedálra, hanem megtanuljuk kezelni a féket és a kéziféket is. Szintén Loeb mestert tudom szóba hozni, aki egy WTCC (Túraautó Világbajnokság) futamon kézifékkel vett be

A DiRT Rally a korai hozzáférésű játékok mintapéldája: a rajongókat folyamatosan ellátták frissítésekkel, új tartalommal.

nehéz annyira rosszul szerepelni, hogy negatívan jöjjünk ki a bizniszből, szinte mindig pozitívan zárhatjuk az egyenleget. Ez egy lassabb, de hatékonyabb módszere pénzünk gyarapításának és autóvásárlási vagy csapatfejlesztési vágyaink beteljesítésének.

ÉREZD AZ UTAT!

Irányítás terén nem kell feltétlenül végletekben gondolkodni, de a egy éles kanyart – előjöttek a régi beidegződések. Amíg ez ebben a műfajban szentségtörés, a raliban kötelező elem, a hajtűkanyarokban csak így van esélyünk a minimális időveszteségre. Az autók kezelését többször is átdolgozták a fejlesztés alatt, hallgatva a közösség észrevételeire, kéréseire. Tapasztalataim szerint a manőverek hatékony kivitelezésében a billentyűzet, kontroller, kormány sorrend a helytálló, tessék növekvő sorrendben kezelni ezeket. Nem csak utóbbival fogjuk érzékelni azt, ha egy adott felület jobban csúszik, vagy nem megfelelő futómű-beállításokkal vágtunk neki az adott etapnak. A szimulátor és arcade műfaj közötti aranyközépút kiválóan meg lett találva, valahogy úgy, mint a Project Carsnál. Lássuk be, egy Assetto Corsának jóérzésű ember nem fog billentyűzettel vagy kontrollerrel nekivágni, de a DiRT Rallynak egészen nyugodtan lehet egy esélyt adni, mert ugyebár senkire nem szakadt rá a Nemzeti Bank. Apropó beállítások!

A Steam Műhelytámogatás lehetőséget ad arra, hogy autótípusonként megoszthassuk mindenkivel a nekünk bevált kombinációkat és a játék irányítására szolgáló kormányunk finomhangolását. Sajnos az autófestések megosztására úgy gondolom, hogy hiába várunk, mert ezek közül sok kimaradt különböző licenc problémák miatt. Talán egyszer majd beadják a derekukat a népakaratnak, hogy ne kelljen mappákat túrni egy-egy számunkra kedves skin alkalmazása miatt. A 39 autós felhozatalból is van egy eddig betöltetlen lyuk, ez pedig a Toyota Celica GT4. Ha már ennyi autólegenda elfért, mint a Ford Escort Cosworth, Ford RS200, Lancia Delta vagy Mitshubishi Lancer EVO és még sokan mások, akkor ezt ténylegkár volt kifelejteni, kedves Codemasters.

Sok mindenbe nem lehet belekötni, ezért kellett ilyen „apróságokat" felsorolnom, mert a DiRT Rally bizony egy nagyon ütős játék lett, és aki korán beszerezte, nagyon jó vásárt csinált!

Az időjárás a játékmenetben is fontos szerepet játszik: a szimulátoros fizikai modell miatt fagyban nagyon csúsznak az autók, nehezebb vezetni.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Gépigény: Win 7 vagy jobb, csak 64 bites oprendszer, Core 2 Duo 2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 5450 / Nvidia GT 430 / Inel HD 4000, DirectX11, 35 GB HDD.

Amit egy ralijátéknak nyújtania kell, azt jelenleg a DiRT Rally tudja megadni számunkra.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **94%**

PRO

Élménydús játék legendás autókkal, változatos szakaszokkal, pofás grafikával és ralikrossz fűszerezéssel.

KONTRA

Hiányos ralikrossz versenynaptár, monoton zene, és a menüt sem árt megszokni kicsit.

90%

HÍVD A BARÁTOKAT!

Ha vesszük a fáradtságot és létrehozunk egy saját ligát, akkor kellemes versenyeket vívhatunk a barátainkkal. Ennek előnye, hogy a nemzetközi viszonylatokkal ellentétben, könnyebben lefektethetjük a szabályokat. Ha például mindenki azonos kontrollertípust használ, akkor máris jobban mérhető, hogy hol is tartunk a fejlődésben. Aki szemmel láthatóan nem tartja be az utasításokat, annak megy a bünti!

CSAK SZÚKEN!

Ha megfogadjátok a tanácsomat, akkor kicsit lassabb tempóval sem kell szégyenkeznetek a ralikrosszban. Ahogy szokták mondani, kiszélesíthetjük az autónkat a megfelelő kanyarvételi technikával. Pályaversenyeknél igen fontos a kanyarcsúcspont megtalálása, amit ha jól bekalibrálunk, szabályosan senki nem fog beférni mellénk. Egy kis megtorpanás után kigyorsítva, a mögöttünk levő tempót fog veszíteni.

NE HAGYD ELVESZNI!

Ha találtunk egy jó beállítást, akkor azt bosszantó elölről újra kiagyalni. Kicsit megbújik, de ebben a menüben található egy mentés és betöltés opció is. Kellően beszédes névválasztással már el is tehetjük az archívumba a tökéletes megoldást, ennek köszönhetően bármikor elő tudjuk azt venni. Ha nem vagyunk még elég profik benne, akkor irány a Steam Workshop, ahol autótípusonként találunk konfigokat.

PRÓBÁLJ VISSZATÉRNI!

Az útról való lecsúszás igen bosszantó, de amíg nem olyan súlyos a hiba, hogy 15 másodpercen felüli időt bukjunk vele, akkor kézenfekvőbb a küzdelem. Ne szégyelljünk tolatni, megfordulni vagy kicsit megkaparni a domboldalon, mert a könnyen felkínálkozó „recovery" lehetőség ugyan csábító, de nagyon veszteséges. Igyekezzünk inkább higgadtan memorizálni az adott részt, hogy ne essünk ebbe a hibába.

ORKOLÁSCSILLAPÍTÓ

The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited – Orsinium

[ÍRTA LOR] NEM SOKKAL AZ IMPERIAL CITY UTÁN MEGÉRKEZETT A TESO MÁSODIK DLC-JE IS, AMELY EZÚTTAL WROTHGARBA VISZ EL MINKET. AZ ORKOK ŐSI VIDÉKE A DAGGERFALL ÓTA NEM SZEREPELT EGYETLEN ELDER SCROLLS-JÁTÉKBAN SEM, ÍGY MÁR CSAK EZÉRT IS MEGÉRI BEFIZETNI RÁ.

Orsinium eddig csak említés szintjén szerepelt az ES-játékokban, így külön öröm, hogy most már mi magunk is bejárhatjuk, sőt fel is virágoztathatjuk.

Nehéz még egy olyan gazdag fantasy univerzumot említeni a videojátékok világában, mint amilyen az Elder Scrolls-sorozaté. A több mint húszéves széria játékosok millióinak okozott átvirrasztott éjszakákat, és szinte elképzelhetetlen, hogy egyszer kiapadjon ez a tárház – nem is volt kérdéses, hogy valamikor MMO szülessen belőle. A The Elder Scrolls Online az utóbbi évek legjobban várt MMORPG-je volt, ám a fogadtatás eléggé vegyesre sikerült.

A tavaly megjelent TESO hét évig készült, és nem kisebb elvárásokat támasztottunk vele szemben, minthogy egy olyan ízig-vérig Elder Scrolls hangulatú, velős MMORPG-t kapjunk, ami harcba indulhat a trónjáról letaszíthatatlan World of Warcraft ellen. Bár a TESO meggyőzött minket, már akkor éreztük, hogy egy gond állhat a remek alapanyag útjába, de az nagyon: a 13 eurós (kb. 4000 forint) havidíj. Félelmünk be is igazolódott, aminek egyértelmű bizonyítéka, hogy a kiadó egy év alatt meggondolta magát, és belátta, hogy a havidíjas modell a free-to-play áradatban ma már egyszerűen nem működik. A The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited névre átkeresztelt játék végül megjelent Xbox One-ra és PlayStation 4-re is, és az első DLC-k kiadásával elkezdődött a TESO új korszaka.

BŐVÜLŐ TAMRIEL

Az orkok civilizációját bemutató Orsinium egyáltalán nem egy félvállról vett kiegészítő, amiről az árcédula is árulkodik: 3000 játékbeli koronáért váltható ki az in-game áruházból, a TESO PLUS előfizetőinek pedig ingyen jár. Ha ennek híján vagyunk, akkor 21 euróért (6600 Ft) vásárolhatjuk meg ezt a mennyiséget egy pakkban. Ugyan ez borsos összegnek tűnik, cserébe több mint 20 órányi tartalmat kapunk, és egy eddig csak szóbeszédekben hallott világot barangolhatunk be. Orsinium utoljára a Daggerfallban bukkant fel, a Morrowindtől kezdve pedig csak említés szintjén létezett. Az orkok fővárosát még az első érában rombolták le, a második érában játszódó kiegészítőben pedig már romként van jelen – felvirágoztatása a mi feladatunk lesz.

KÖRBEVESZNEK ORK BARÁTOK, ROSSZAK

Igen, a miénk – ránk hárul a feladat, hogy a kiegészítő sztorivonalát követve az ork király, King Kurog mellé szegődve oldjuk meg az orkok hatalmi konfliktusait, és feltámasszuk a fővárost. A történet maga eléggé kiszámítható azok számára, akik játszottak már ES-játékkal, azonban sok kérdésre választ kapunk az orkok és Orsinium közti kapcsolatról. Szerencsére nemcsak egy kívülállónak érezzük magunkat, hanem tényleg súlya van a meghozott döntéseinknek: ahogyan haladunk előre a főszálon, úgy Orsinium romjaiból erőd épül, a város pedig látványosan változik.

Wrothgar kellően változatosra és epikusra sikerült, így a barangolás egyáltalán nem esik nehezünkre. Míg az első kiegészítőben, az Imperial Cityben egyes területek zárva voltak előttünk addig, amíg nem végeztünk egy-egy helyen, itt azonnal belevethetjük magunkat a helyszínek sűrűjébe,

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
ZeniMax Studios

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
online

INFO

A The Elder Scrolls Online: Orsinium DLC november 2-án jelent meg PC-re és Macre, november 17-én és 18-án pedig Xbox One és PlayStation 4 konzolokra.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A BOLTOKBAN KERESD!

A DLC-t nem a weboldalon, hanem a játék elindítása után tudod megvásárolni karaktereddel, a játékbeli Crown Store áruházban. Hogy megvehesd az Orsiniumot, 3000 koronának kell lennie az accodon. Koronákat a játék weboldalán vásárolhatsz. A mi esetünkben nem ment egyszerűen a dolog: több felhasználó is jelezte, hogy a megvásárolt koronákat nem tudták aktiválni, ilyenkor érdemes mielőbb írni a supportnak.

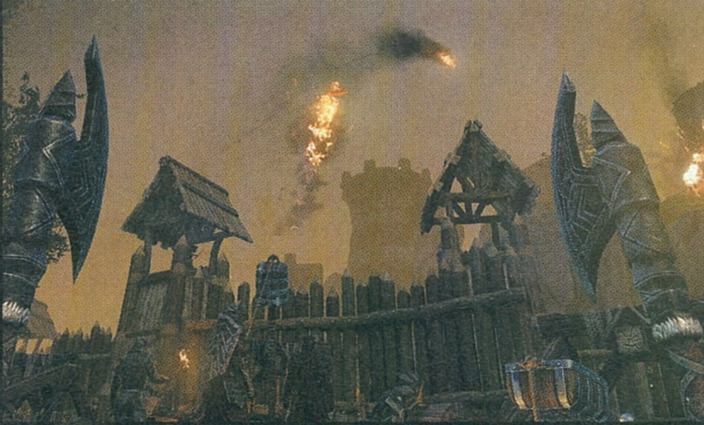
ÍGY UTAZZ ORSINIUMBA!

Frakciódtól függően először utazz el a kezdővárosodba – azaz Daggerfallba, Davon's Watchba vagy a Vulkhel Guardba. Mikor megérkezel, egy ork küldött adja át neked Forge-Mother Alge meghívóját. Ezután rögtön aktiválódik az Invitation to Orsinium küldetés, és a megadott NPC-vel való beszélgetés után Wrothgarban találod magad. Ezenkívül a környező Stormhaven vagy Bangkorai zónák kapuin keresztül léphetsz be.

SZÓLJ MINDENKINEK!

Sokszor gondot okoz a megfelelő csapattársak megtalálása, ám az Orsiniumban bármilyen szintű karakter helyt tud állni, még akkor is, ha éppen csak kiszabadult a kezdőterületről. A skálázás miatt épp ezért bárkivel társulhatsz, ha a két új katakombát szeretnéd kipucolni, vagy segítség kell egy world bosshoz. Ez azt jelenti, hogy tulajdonképpen akkor sem maradsz ki semmiből, ha épp egyedül játszol.

Attól még, hogy a kiegészítőben az orkok világáé a főszerep, természetesen a régebbi karaktereinkkel is meghódíthatjuk a birodalom új szegletét.



és bármerre kalandozhatunk. A helyszín Skyrim és Hammerfell közt helyezkedik el, és egy havasabb-hegyesebb, illetve egy kevésbé zord, zöldebb vidékre oszlik, így rengeteg típusú ellenfelet vonultat fel.

ALKALMAZKODÓ TERMÉSZET

Az Orsinium egyik eltérő vonása az Imperial Cityvel szemben, hogy senkit nem szeretne kizárni az élményből. Míg az első DLC a Veteran Rank szinteken lépkedő end-game karaktereket célozta meg, az Orsiniumban a kezdők is boldogulnak. A szintfüggetlenség a Battle Level funkciónak köszönhető, ami az adott terület nehézségéhez buffolja fel a karaktert. Igaz, új skillek és felszerelés nem jár az előnyhöz, ezért a teljesen pucér kezdés azért kellően izzasztó tud lenni. A küldetések teljesítéséhez sincs feltétlenül szükségünk csapatra – bár a group bossoknál megkerülhetetlen, de megfelelő taktikával szerencsére minden feladat abszolválható.

A fejlesztők ügyesen oldották meg azt is, hogy mindenképpen foglalkozzunk az amúgy élvezetesre sikerült mellékküldetésekkel. A fő sztori szál nem egyszer megtörik, és csak annyi utasítást kapunk, hogy várjunk szépen a sorunkra, amíg ismét keresnek minket. Ilyenkor nincs mit tenni, foglalkoznunk kell a lakók és ork vezérek gondjaival is, de szerencsére egyáltalán nem sablonos és unalmas feladatokat kapunk.

NEM KELLESZ TE NEKEM

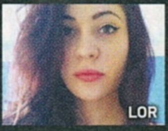
A másik újdonságot, a Maelstrom Arenát is a szóló módra hegyezték ki. Az arénában normál és veterán módban is harcolhatunk, ebben az esetben sem számít a szint. Itt az ellenfelek kilenc hullámát kell levernünk egymagunknak, hogy a végén egy főgonosszal birkózzunk meg a jutalomért, ám szerencsére ezt nem muszáj egy ültő helyben megtennünk. A kihívás másfél óránál tovább is húzódhat, de bármikor megszakítható és folytatható ott, ahol abbahagytuk.

A THE ELDER SCROLLS ONLINE NEM TÖKÉLETES JÁTÉK, DE A DLC-KKEL EGYRE CSAK JOBBÁ VÁLIK.

TOLVAJOK ÉS ORGYILKOSOK

Jövőre még több tartalmat tervez a ZeniMax, a rajongók örömére pedig két rég várt szervezet is bekerül a TESO világába. A fejlesztők a QuakeConon jelentették be, hogy a Dark Brotherhood és a Thieves Guild frakciókat is viszontláthatjuk 2016-ban egy-egy saját kiegészítőben, saját küldetésekkel és képességekkel. A két csoport köré már a Daggerfall óta az ES-játékok legizgalmasabb szálai épültek, és valószínűleg senkinek nem kell őket bemutatni. Egyelőre annyit tudni, hogy még az év első felében kigördülnek a DLC-k, és a játék kreatív rendezője szerint negyedévente szeretnék új tartalommal bővíteni a játékot. A DLC-k alapja az új Justice-rendszer lesz, amivel a játékosok már NPC-ktől is lophatnak, vagy megölhetik azokat.

ÉRTÉKELÉS


LOR

GÉPIGÉNY

Négymagos 2,3 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB VRAM, Direct X 11, 85 GB HDD.

A húzósabb árért cserébe rengeteg tartalmat kapunk, és egy olyan területet, ami eddig rejtve volt a szemünk elől. A számos küldetés mellett a szóló aréna és két katakomba is remek időtöltés, és szerencsére az új itemekkel sem spóroltak a fejlesztők.

GRAFIKA: **83%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Nyomós érv már magában Wrothgar hatalmas, elfeledett területe, amiben tetemes mennyiségű lore bújik meg. A szintfüggetlenség miatt pedig senki sincs kizárva az élményből.

KONTRA

Nem terem sok virág azoknak, akik leginkább új multis tartalmakat vártak.

77%

Ráadásul sokkal erősebb és változatosabb gonoszok jönnek, mint amilyenekkel a hegyek közt találkozunk, de értékesebb loot is üti a markunkat: összesen 18 szett, hat kosztüm és több recept vár ránk, így farmolni is bőven van mit, ha a buildünket szeretnénk erősíteni.

A csapatmunka tehát elenyésző szerepet kap, de nem hiányzik teljesen a csomagból. Kapunk két új, négyfős katakombát, az Old Orsinium és a Rkindaleft dungeonöket, amiket busás jutalmakért takaríthatunk ki. Ugyan ezek jellemzően közös küldetések, de egyedül is elvégezhetők. Hiába a busás egyjátékos tartalom, a multiplayer összetevőkre éhezők ezért találhatják soványabbnak a pakkot: a TESO még mindig inkább egy hatalmas bebarangolható világ, mintsem társas élmény.

WE KNOW

Összességében, míg az Imperial City sokkal inkább a PVP-re fókuszált, az erősen történetközpontú Orsinium az egyjátékos élményt turbózza fel, azt pedig bőségesen. A kiegyensúlyozott, minden játékoshoz illeszkedő játékmenet, a hatalmas terület, és az orkok története egy olyan kerek kiegészítőt teremt, ami megéri a pénzét. Egyedüli negatívumként a bugokat és glitcheket tudom említeni: többször tapasztaltam a karakter beragadását, vagy a zene laggolását, kellemetlenebb esetekben a küldetést adó NPC, vagy egy létfontosságú tárgy bebuggolását.

Azoknak, akiket eddig elrettentett a havidíj, érdemes elgondolkodniuk a csatlakozáson, hiszen jövőre érkeznek a Thieves Guild és a Dark Brotherhood történetével foglalkozó DLC-k is, amik ha legalább annyira jók lesznek, mint az Orsinium, akkor izgalmas év elé nézhet az Elder Scrolls Online.

MACKÓSAJTBRUMMOGÁS

A mountok, avagy virtuális hátasállatok fontosságát felesleges is hangsúlyozni egy MMO-ban. Bár barangolni is elképesztő élmény, kétségkívül gyorsabb megoldás lóhátra pattanni. Vagy akár medvehátra – a DLC új mountjai közt ott van egy szívós mackó is, illetve egy medvebocs petet is felfogadhatunk. Ezeket a crown store-ból vásárolhatjuk meg, higgyétek el, látványos cuccok!

IRÁNY AZ ARÉNA!

A Maelstrom Arena egy szóló instance aréna, ahol rendkívül erős lootokért lehet harcba indulni. A helyszín Wrothgar észak-keleti sarkában helyezkedik el, és bármilyen szintű karakter beléphet, mivel itt is érvényes az automatikus skálázás. Az arénában négy Sigil is van, amelyeket érdemes kihasználni: megnövelt mozgási sebességet, védelmet vagy sebzést kapunk tőlük.

LEGYÉL TE A LEGJOBB!

Ha eléred a Veteran Rank 16-ot, felkerülsz az aréna kasztonkénti ranglistájára. Ebből összesen négy van, minden kaszt számára. Pontokat többféleképpen szerezhetsz: ha teljesítesz egy arénát, automatikusan jár érte a pont. Bónuszokat zsebelhetsz be minden túlélt körért, és azért is, ha pecsét aktiválása nélkül nyered meg a menetet. És még többet kapsz, ha az arénát másfél órán belül takarítod ki.

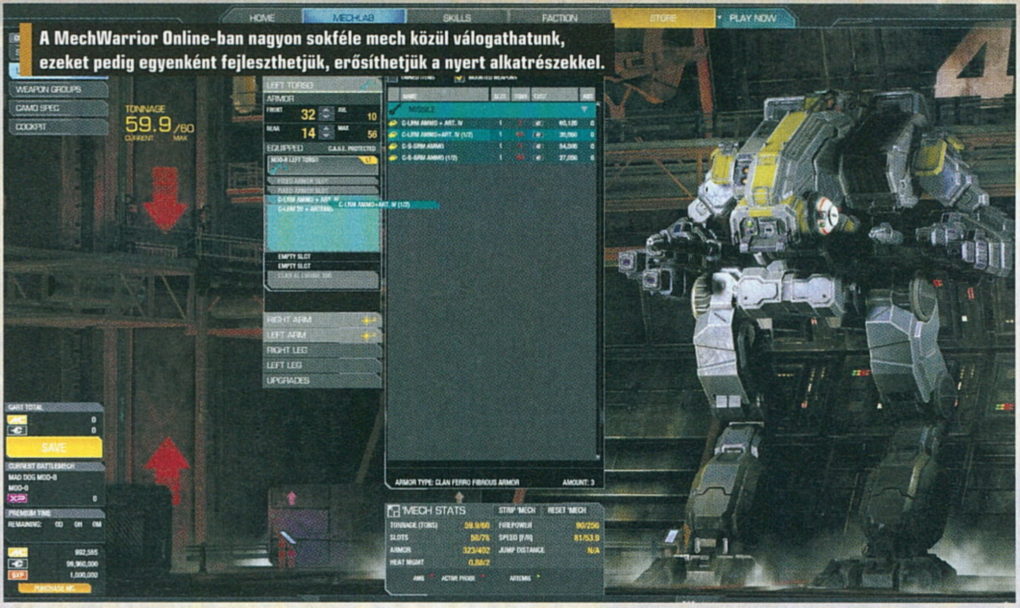
LEGYÉL ŐSI ORK!

A DLC-ben megszerezheted az orkok ősi receptkönyvét, az Ancient Orc Crafting Motifot. Ennek lapjai az Old Orsinium és a Rkindaleft katakombákban vannak szétszórva. Mindegyik dungeonban más-más oldalt találhatunk meg belőle, és minimális eséllyel kieshet az egész könyv egy ellenfélből is. Ebben új recepteket találunk az Ancient Orc itemek készítéséhez, erősen ajánlott hát összekaparni.

MOST MECH-KAPJÁTOK!

MECHWARRIOR ONLINE

[ÍRTA BATE] **A GURU HASÁBJAIN UTOLJÁRA HÁROM ÉVE FOGLALKOZTUNK A KANADAI PIRANHA GAMES AMBICIÓZUS JÁTÉKÁVAL, S UGYAN A PROGRAM HIVATALOSAN MÁR 2013 ŐSZÉN MEGJELENT, A STEAMRE CSAK TAVALY DECEMBERBEN ÉRKEZETT MEG. EZ VISZONT KIVÁLÓ APROPÓ VOLT ARRA, HOGY ISMÉT ELŐVEGYÜK, ÉS MEGNÉZZÜK, MIT IS KÍNÁL NEKÜNK A LEGFRISSEBB VERZIÓ.**



A MechWarrior Online-ban nagyon sokféle mech közül válogathatunk, ezeket pedig egyenként fejleszthetjük, erősíthetjük a nyert alkatrészekkel.

Tesztünk alanya a mára legendássá vált, még a nyolcvanas években indult, a BattleTech-univerzumon alapuló MechWarrior-széria jogutódja. A MechWarrior Online lényegében egy futurisztikus taktikai FPS, ahol a messzi jövő véget nem érő csatáiban kell helytállni, méghozzá hatalmas, két lábon járó harci gépeket vezetve, teljesen online környezetben, csapatokra osztva, természetesen más játékosok ellen.

FIZETNI NEM KELL, DE LEHET

A MechWarrior Online beszerzése pénzbe nem kerül, Free-to-Play játékról van szó, tehát a Steamen rákeresve azonnal letölthető, sőt a kilens a hivatalos oldalról is leszedhető, ha valaki nem rajongana a Valve keretprogramjáért. A fejlesztőknek persze élni kell valamiből, így a játék kezdésekor azonnal vásárolhatóak különféle kiegészítők, amelyek extra helyeket nyitnak meg a „garázsunkban", továbbá új gépeket és mindenféle extrákat tartalmaznak. Ez viszont ne riasszon el senkit, a vásárlás lehetősége korántsem jelenti azt, hogy pénzköltés nélkül ne lehetne érvényesülni és folyamatosan fejlődni a játékban!

A játék folyamán (már azzal, hogy végigvisszük az oktatómódot) minden pilóta gyűjti a C-Bills (ComStar Bills) névre hallgató valutát, amiből új mechek és egyre ütősebb felszerelések vásárolhatóak. Emellett létezik még a Mech Credits (MC), amiből különféle speciális tárgyak vehetők, ám ez a fizetőeszköz csak valódi pénz költésével szerezhető, vagy apránként, ha sikeresek vagyunk a Faction Play játékmódjaiban, illetve a speciális eseményeken (Events). Végezetül nem szabad megfeledkezni a Mech Experience (XP) pontokról sem, amelyeket a küzdelmek során gyűjtünk az adott gépekkel, és szintén elkölthetőek a különböző BattleMechek fejlesztésére. Ha tehát valaki villogni akar, akkor súlyos ezrek elköltésével azonnal szert tehet különféle extrákra, a kitartó és tehetséges játékosok viszont egyetlen fillér beáldozása nélkül is folyamatosan haladhatnak előre. Ráadásul attól, hogy valaki beszerez magának egy ütősebb gépezetet, még nem feltétlenül lesz eredményesebb a harctéren...

TIZENHAT TONNA, FEKETE FÉM

A telepítést és a játékosprofil regisztrálását (ezt a steameseknek is a hivatalos oldalon kell elvégezni) követően érdemes azonnal nekiugrani az oktatómódnak, ahol villámgyorsan elsajátíthatjuk a legszükségesebb alapokat, illetve az is hamar ki fog derülni, hogy nekünk való-e a játék, avagy sem. Ha például nem tudsz minimum tizenöt gombot és a hozzájuk tartozó minden funkciót észben tartani, akkor jobb, ha le sem töltöd a MechWarrior Online-t. A tutorial (amit annak idején nagyon hiányoltunk a bétából) megtanít manőverezni, lőni, illetve a kötelező körök mellett számos lehetőséget nyújt, hogy magabiztosan irányítsd a több tonnás halálosztó gépedet. Az opcionális feladatokat ráadásul nemcsak azért érdemes végigcsinálni, mert ezzel jelentősen nő a túlélés esélye a meccsek során, de azért is, mert már ezek elvégzéséért is szépen csordogál a fejlesztésekre költhető C-Bills: milliókat lehet kaszálni, ha elég ügyesen és kitartóan játszik az ember.

Az oktatórész kipörgetését követően a főmenüben találjuk magunkat, rengeteg opcióval és lehetőséggel, no meg a Quick Play és Faction Play lehetőségekkel. Előbbi a szinte azonnal induló gyors meccseket jelenti, míg az utóbbi már összetettebb

ADATOK

KIADÓ
Piranha Games Inc.

FEJLESZTŐ
Piranha Games Inc.

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
online

INFO

A MechWarrior Online 2013 óta játszható, 2015. 12. 12-én pedig a Steam rendszerébe is felkerült, ingyen.

MÉG TÖBB MECHET A NÉPNEK!

Azoknak sem kell szomorkodniuk, akik szeretik a mecheket, de az FPS-eket már nem annyira, ugyanis az új Shadowrun-játékokkal nemrégiben nagyot robbantó Harebrained Schemes stúdió tavaly sikeres Kickstarter-kampányt folytatott, melynek köszönhetően hamarosan egy körökre osztott harcrendszerű Battletech-játékkal örvendeztetik meg a rajongókat. A gyűjtés 2015 novemberében ért véget, a csapat összesen 2 865 422 dollárt kalapozott össze (elérve ezzel minden kitűzött célt), az egyjátékos módra kihegyezett, a Unity 5 motor által hajtott játék pedig valamikor 2017 elején kerül majd a virtuális boltok polcaira. A PC Guru által is magasztalt Shadowrun-játékok után mi már nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy az amerikai fejlesztők ezúttal mit tesznek le az asztalra.

móka, ahol először ki kell választanunk a nekünk tetsző frakciót, illetve, hogy a globális háborúban milyen szerepet (Loyalists, Mercenaries) kívánunk betölteni – a lehetőségeken pedig érdemes kicsit rágódni, mert eltérő előnyei és hátrányai vannak döntéseinknek.

A Quick Playben három klasszikus játékmód (pontfoglalós Conquest, bázisrombolós Assault, hagyományos Skirmish), míg a Faction Playben két komolyabb csapatmunkát igénylő lehetőség, az Invasion és az Invasion Counter Attack várja a pilótákat. Utóbbiakban (és úgy általában a Faction Playben) akkor érdemes részt venni, ha a gyorsmeccsek alatt már szereztünk némi rutint, és nem az alapgépekkel indulunk csatába.

A MECHWARRIOR-SOROZAT FELTÁMADÁSÁBÓL BÁRKI INGYEN KIVEHETI A RÉSZÉT, MÁR MOST IS.

NEM A MÉRET A LÉNYEG

Ami a játékélményt illeti, azt már az elején érdemes tudni, hogy a MechWarrior Online nem az agyatlan lövöldözés otthona. Aki ész nélkül megy előre, és lő az első ellenfélre, akit észrevesz, az bizony kétháromn percnél többet nem fog túlélni a csatatéren. A taktika, a gépünk osztályának (Light, Medium, Heavy, Assault) ismerete és előnyeinek kihasználása odafigyelést és tanulást igényel, szóval a bal egérgomb veszett nyomogatásával itt nem nagyon teremnek babérok – már csak azért sem, mert van még öt másik billentyű, amivel tüzelni lehet. Arról nem is beszélve, hogy magányos farkasként szintén gyors halál vár mindenkire, a MechWarrior Online csataterein jobbára csak akkor jön a győzelem (és a fejlesztésekre költhető valuta), ha képesek vagyunk csapatban, egymást segítve, egymást kiegészítve játszani. Minden más esetben csak frusztráció és folyamatos vereség lesz az osztályrészünk. Ha viszont vannak barátaink, akik szintén élnek-halnak a háborúért és a hatalmas, lépegető monstrumokért, akkor máris megvan, hogy mivel lehet élvezetesen eltölteni a játékra szánt értékes perceket...

ÖRÖM AZ ÜRÖMBEN

Persze a MechWarrior Online sem fenékig tejfel. Az még csak hagyján, hogy az irányítás magabiztos elsajátítása azért eltart egy darabig, de az semmi ahhoz képest, ami a főmenüben, illetve a választható mecheknél és fejlesztéseknél várja az embert. A program ezen része leginkább az őskáoszra emlékeztet, és komoly türelem szükségeltetik ahhoz, hogy felfogjuk, majd használni tudjuk a megannyi lehetőséggel, színnel és információval ránk boruló szisztémát. Pár óra el fog telni, mire átlátjuk a helyzetet, viszont van egy hatalmas előnye ennek a megoldásnak: kiváló szűrőként működik

Ha az adrenalinhuszárok és a vérpistikék nem menekülnek el az első pár vesztes csata után, akkor szinte biztos, hogy a menürendszer kuszasága és kezdeti átláthatatlansága fogja távozásra bírni őket. És ez nem baj, ugyanis így tényleg csak azok maradnak a játékban, akik komolyan veszik a programot, és ez meg is látszik a meccseken: a csapatmunka még akkor is működik, ha nincs közvetlen kommunikáció, és a harcok során az ember sokkal kevesebbszer anyázik a balfék kollégák miatt, mint például bármelyik Battlefield-játékban.

NEM SZÉP, DE LEGALÁBB EGYBEN VAN

Azt is érdemes leszögezni, hogy a MechWarrior Online nem való azoknak, akik a csillivilli grafikára utaznak. A felszín alatt hiába dübörög a CryEngine 3-as verziója, a Piranha Games játéka nem nevezhető kifejezetten szépnek, főleg ha a havas pályák valamelyikére pottyan az ember. Vannak ugyan jó pillanatai, de vizualitás terén nyomába sem ér a pár éve még nagy reménységnek számító Hawkennek. Cserébe viszont stabil, kifejezetten jól fut kevésbé erős masinákon is, és ami még ennél is fontosabb, a netes kód nagyon rendben van. A tesztelés során egyszer sem jött elő semmilyen probléma, minden flottul zajlott, és amiatt sem kell aggódni, hogy nincs kivel játszani, a meccsekre minden alkalommal gyakorlatilag másodpercek alatt összegyűlt a kellő számú játékos.

Játékmenetbeli forradalomról ugyan szó sincs, de a számos géptípus, a rengeteg fejlesztés és fegyver, a tizennyolc különböző pálya, az öt eltérő játékmód és a kifejezetten érett játékostábor így is hosszú időre képes lekötni az embert. Mindezt ráadásul ingyen kapjuk, szóval, ha valaki kihívásra, hosszan tartó fejlődésre és némi agymunkát is igénylő csetepatéra vágyik, annak mindenképpen érdemes tennie egy próbát a MechWarrior Online-nal, könnyen lehet, hogy ez lesz a következő kedvence a multis játékok között. ▫

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E3700 vagy AMD Athlon 64 X2 6400, 2 GB RAM, 512 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD.

Innovációs díjat nem osztanánk neki, de amit vállalt, azt teljesíti a MechWarrior Online: hatalmas gépek, szerteágazó fejlődés, sok lehetőség, élvezetes küzdelmek.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Ingyenes játék megfelelő tartalommal és mélységgel, kifejezetten érett játékostáborral.

KONTRA

A betanulási időszak hosszú, a menürendszer katasztrofális, sok újat nem mutat.

85%

A játék menürendszere kissé kaotikus: mivel szimulátorról van szó, ez érthető, de az is biztos, hogy sok játékost el fog ijeszteni így a program.

Madarat

DOVE, ACTUALLY

Hatoful Boyfriend Holiday Star

[ÍRTA WILSON] **A SERIOUS SAM ÚJ VÁLTOZATAINAK MECÉNÁSÁBÓL AZ EGYIK LEGGAZDAGABB, LEGFURCSÁBB TERMÉKPALETTÁVAL RENDELKEZŐ KIADÓJÁVÁ VÁLNI NEM EGYSZERŰ MUTATVÁNY, DE A DEVOLVER DIGITAL IDÉN IS MEGMUTATTA, HOGY NEM LEHETETLEN KIVITELEZNI – FŐLEG, HA MADARAK IS TÁMOGATJÁK AZ EMBERT.**

A Hatoful Boyfriend fejlesztői a szó szoros értelmében madárnak nézik a játékosokat. És jó okkal, elvégre csomóan megveszik a programot.

Ha listát kellene készíteni arról, mely japán játékokat kellene lokalizálni, nem tudni, hol lehetne megállni – vagy elsősorban elkezdeni, hiszen a japán játékpiacnak nem egy olyan szeglete van, amit nyugati ember nemhogy nem ismer mélyrehatóan, de talán soha nem is hallott róla. Vagy ha mégis, akkor semmiképp sem kapott róla átfogó képet: ebbe a kategóriába esnek azok a vizuális novellák, amely hallatán elsősorban a lengén felöltöztetett diáklányok és a boltok letakart/eltekert 18+-os sarka jut először az ember eszébe, és nem a fordulatokban, érzelmekben, drámában gazdag történet, vagy az a típusú témaválasztás, amire egy nagyköltségvetésű videojáték sem vállalkozik. És itt nem polipokra és térd fölött végződő szoknyákra kell gondolni. Hogy miről is maradtunk le az elmúlt évtizedek során, azt talán sose tudnánk meg az olyan kiadók nélkül, mint a Devolver Digital, akik örömmel karolnak fel furcsa szerzeteket – és a Hatoful Boyfriendnél furcsább dolog nemigen létezik. Az eredetileg áprilisi tréfának szánt, aztán 2011-ben teljes értékű játékká átformált kaland tavaly felújított és kibővített formában végre a nyugati partokat is elérte, és újabb egy esztendőnek kellett eltelnie, hogy utódja is erre a sorsra jusson.

ADATOK

KIADÓ **Devolver Digital**
FEJLESZTŐ **Mediatonic**
MŰFAJ **kaland**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

1,8 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB DX9 VGA, 300 MB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Az előző résszel szemben ez már inkább csak vizuális novella, semmint játék, viszont elképesztően őrült és egyedi.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Remek hangulat, kiváló minitörténetek, hamisítatlan Hatoful-hangulat.

KONTRA

Szinte nulla interakciós lehetőség, háttérbe szorított humor, magas ár.

70%

ÚJRATÖLTÖTT GALAMBOK

Utód, és semmiképp sem folytatás, hiszen a Hatoful Boyfriend: Holiday Star címe mellett nem véletlenül nincs ott szám. Eredeti változata nem sokkal követte elődjét, alig pár hónap különbség volt a kettő között, ami pont annyira kevés idő, hogy ne lehessen második részként tekinteni rá. Bár az első játékot hagyományos értelemben véve folytatni nem is nagyon lehet: egyrészt, mert a története tulajdonképpen véget ért, másrészt játékmenete annyira egyszerű és korlátozott, hogy nem is nagyon indokolja semmi egy tradicionális folytatás belógatását.

Na de hát a Hatoful Boyfriend minden, csak épp nem tradicionális, és ezt a Holiday Star már az első másodpercben az ember fejébe sulykolja: még mindig galambok a főszereplők, akik továbbra is elborultabbnál elborultabb helyzetekbe keverednek. Az új epizód nem is nagyon igyekszik elmagyarázni, hogy történetet kapunk, hanem négy önálló minitörténetet. Kettő: a Holiday Star azt a minimális interakciós lehetőséget is elvette, ami az elődjében volt, így ez most már szinte vegytiszta visual novel, azaz lényegében egy ábrákkal megtámogatott kisregény, ahol szinte semmi beleszólási lehetőségünk nincs az eseményekbe. Rosszabb emiatt a folytatás? Nem igazán, elődje sem azért volt remek szórakozás, mert annyira sok mindent lehetett benne csinálni. Hanem a jó írás, az őrültebbnél őrültebb helyzetek és a remekül felépített karakterek miatt, mindezt pedig most is megkapjuk. Az egyik fejezetben karácsonyfatolvajokat kell

Az első rész meglehetősen komoly témákat boncolgatott, annak ellenére, hogy milyen formát öltött. Ez sem kivétel.

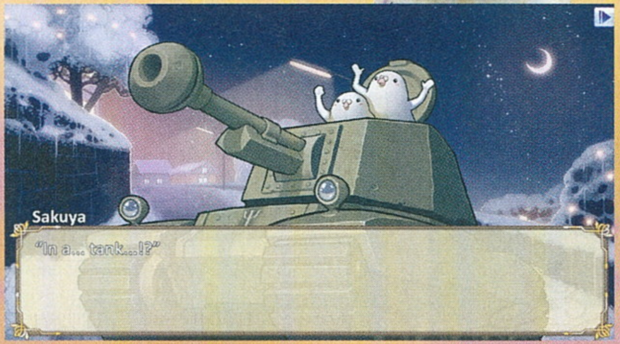
mi történt, készpénznek veszi, hogy a tisztelt játékos tisztában van az előzményekkel, tudja, hogy ki-kicsoda, és milyen világ is ez, és a program ennek megfelelően építkezik. Például úgy, hogy igazából teljesen mindegy, ismerjük-e a szereplőket, a hangsúly ugyanis ezúttal nem rajtuk, hanem az eseményeken van.

LECSAP A GRINCS

Ez két okra vezethető vissza. Egy: nem egyetlen összefüggő

lefülelni, a másikban egy megalomán mangakiadó vezérével kell leszámolni, a maradék kettőben pedig... nos, az legyen meglepetés.

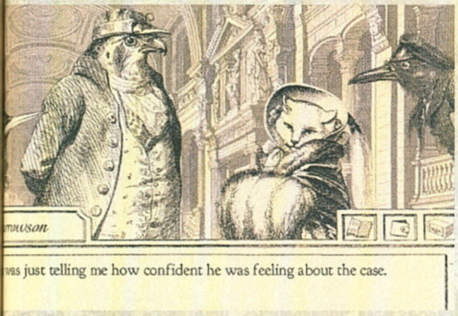
A program kicsit drága, a Holiday Starért elkért 10 euró meglehetősen sok pénz négy történetért. Még úgy is, hogy kapunk mellé miniepizódokat, és egy a világgal kapcsolatos kérdéseket megválaszoló kérdezz-feleleket. De hát ilyen ez a galamblét: kőkeményen meg kell küzdeni minden egyes falatért.



MADÁRFÉSZEK

Aviary Attorney

[ÍRTA WILSON] ***Ha nincs ló, jó a szamár is, főleg, ha az állatvilágból érkezik: amíg a Capcom nem gondolja meg magát, hogy vége legyen az immár másfél évtizedes várakozásnak a Phoenix Wright PC-s változatát illetően, addig maradnak a klónok.***



Azt ugyanis egy percig sem tagadhatja sem a fejlesztőcsapat, sem a világ, hogy az Aviary Attorney micsoda: egy Phoenix Wright-klón. Nem tudod, mi az a Phoenix Wright? Akkor bizonyára a közelmúltban nem volt Nintendo platform a birtokodban – a Phoenix Wright a japán Capcom 2001-ben, Game Boy Advance-en indított kalandjáték-sorozata, amelyben egy kezdő ügyvéd old meg furábbnál furább ügyeket. A PW mára igazi franchise-zá nőtte ki magát, több folytatás és spinoff játékot tudhat maga mögött, de készült már belőle manga, sőt élőszereplős film is, idén pedig anime sorozat indul. A Phoenix Wright a hihetetlen népszerűsége ellenére meglehetősen lassan érte el a nyugati partokat, a Capcom a japán kiadókra jellemző komótossággal fordítgatja az epizódokat, de kizárólag hordozható platformokra – az is csodaszámba ment, hogy az angol változatok végül iOS-re és Androidra is megjelentek, az pedig egyenesen felfoghatatlan lenne, ha PC-re is megérkeznének. De nem érkeztek – viszont van helyettük egy „majdnem olyan jó" pótlékunk.

GALAMBLELKŰEK

Ez lenne az életét a Kickstarteren kezdő, tulajdonképpen két ember által megálmodott Aviary Attorney, ami egy az egyben olyan, mint a Phoenix Wright, csak épp nyugati fejlesztőktől, nyugati hozzáállással, de japán vonásokkal. Előbbi a helyszínt és a kort jelenti, utóbbi pedig a világot és annak karaktereit – az Aviary Attorney-ben ugyanis minden egyes szereplő állat: madár, hüllő, emlős, kétéltű, a helyszín pedig az 1848-as esztendő francia forradalma, azon belül is az újabb polgári felzúdulás küszöbén álló Párizs.

Hiába akar új kormányt, államformát a nép, ettől még dolgozni kell – akkor is, ha madárnak született az ember. Vagy állat? Jayjay Falcon inkább az utóbbi, bár elsősorban nem sasként, hanem ügyvédként keresi a mindennapi betevőt, hű társa, Sparrowson által kísérve. A páros örömmel szegődik azon ügyfelek mellé, akiknek védelemre van szükségük a törvény színe előtt: a történet összesen négy ügyet kísér végig, és bár ezek önmagukban is megállják a helyüket, idővel rettentő szorosan összefonódnak, hogy aztán a szálak végül a három lehetséges befejezés valamelyikébe fussanak, drasztikusan eltérő témájú és hangulatú lezárásokat hozva elő.

Ha már nincs saját Phoenix Wrightunk, be kell érnünk a fészekbitorló Aviary Attorney-val. Persze nem bánjunk.

ADATOK

KIADÓ **Sketchy Logic**
FEJLESZTŐ **Sketchy Logic**
MŰFAJ **kaland**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

1,8 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 500 MB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Megdöbbentően hangulatos és színvonalas Phoenix Wright-klón, nem túl furmányos ügyekkel, de annál jobban megírt párbeszédekkel és egy felejthetetlen világgal.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Tökéletes art design, fantasztikus minőségű párbeszédek, elképesztően jó hangulat, tökéletesen kihasznált kor és téma.

KONTRA

Rövid és fordulatot nem nagyon tartogató ügyek.

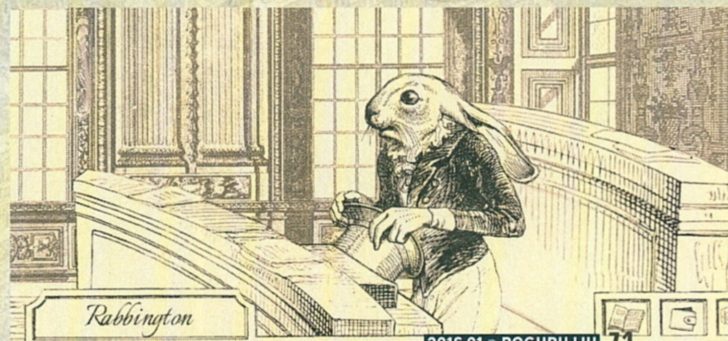
82%

SAS-KABARÉ

Az ügyek nem nevezhetőek éppenséggel komplexnek, általában egy-egy gyilkosságnak járunk utána, tulajdonképpen mindig ugyanúgy: el kell látogatni Párizs számtalan helyszínére, ott tanúkat kikérdezni, nyomokat/bűnjeleket megtalálni, majd idővel eljön a tárgyalás napja, és a bíróság előtt kell valahogy bizonyítani az ügyfél ártatlanságát. Ez pontosan úgy zajlik, mint a Phoenix Wrightban: a tanúk vallomásában kell hézagokat találni, majd azokat bizonyítékokkal alátámasztani. Például ha valaki azt mondja, látta a gyanúsítottat, ezt meg lehet kérdőjelezni. Főleg akkor, ha tudjuk, hogy vaksötét volt, az utcai lámpa el volt törve, amire remek bizonyíték a markunkban tartott üvegszilánk.

Egy-egy ügy felgöngyölítése átlagosan másfél óráig tart, és ezalatt számtalan helyszínen megfordulhatunk, rettentően egyedi, furcsa karakterekbe botlunk, és elképesztően jó párbeszédeket olvasunk – az Aviary Attorney ugyanis alapvetően egy szöveges élmény, annak ellenére, hogy ellentmondásosan ugyan, de páratlanul fantasztikus csomagolást kapott. Páratlan, mert videojáték még nem nézett ki így, ellentmondásos, mert alapvetően nem egyedi munkáról van szó, hanem a 19. századi francia illusztrátor, J.J. Grandville karikatúráiról. Ezeket összevágva született meg az Aviary Attorney tálalása, amely színek nélkül festi meg a forradalmi Párizst. Ebben és a játékban hibát találni viszont legalább annyira felesleges, mint a farkas szárnyait keresni – néha vannak dolgok, amik szimplán csak úgy jók, ahogy vannak.

A játék egészen egyedien fest, köszönhetően a felhasznált klasszikus karikatúráknak. Bizony, ez a grafika egy különös montázstechnika eredménye.



AZ ÜRESSÉGBE ÉS TOVÁBB!

INTO THE VOID

[ÍRTA CHRIS] **Bár a 4X-játékok kora leáldozóban van, akadnak még fejlesztők, akik életben tartják ezt a remek stílust. Olyanok, mint az orosz Mozg Gaps emberei, akik mobilos Into the Void játékukat épp most ültették át PC-re. De bárcsak ne tették volna!**

Explore, eXpand, eXploit és eXterminate. Ezt takarja a 4X kifejezés, amelyet leginkább olyan körökre osztott (vagy akár valós idejű) stratégiai játékokra szoktak ráaggatni, mint a Civilization, a Rome: Total War, vagy a számunkra talán még ismerősen hangzó Imperium Galactica. Ezekre a programokra nem csak az a jellemző, hogy felfedezünk, terjeszkedünk, termelünk és harcolunk bennük, hiszen ez sok más RTS esetében is igaz lenne, hanem hogy bonyolultabbak, összetettebbek a társaiknál. Ez pedig nem túl nyerő kombináció 2015-ben. Ezért aztán gyakorlatilag a 4X stílus kihalóban van, és csak olyan címek tartják életben, mint jelen tesztünk alanya, az Into the Void. Viszont ha valaki megkérne minket, hogy mutassunk neki egy jó 4X-játékot, akkor biztosan nem ezt ajánlanánk neki. Akkor inkább ott a jó öreg Imperium Galactica 2.

Mobiljátékot PC-re átírni nem a legjobb ötlet, főleg nem úgy, ahogy ennél a programnál jártak el.

MOBILRÓL PC-RE

Az Into the Voidról első körben azt kell tudni, hogy mobilos alkalmazásként kezdte meg a pályafutását, PC-re pedig 2015. december 10-én jelent meg. Az ilyen mobilról PC-re átültetett alkotásokhoz érdemes természetes óvatossággal közeledni, hiszen jó néhány olyan címmel találkoztunk már, amelyeknek voltaképpen semmi keresnivalójuk nem lett volna személyi számítógépen. Közös jellemzőjük, hogy a látvány általában riasztó, a játékelemek pedig érezhetően nem úgy lettek tervezve, hogy azok PC-n is működjenek. Kerekperec mondjuk ki: ezek a verziók általában azért kerülnek ki, mert kevés befektetett munkával újabb bevételi forrást szeretne találni a fejlesztőjük. Nos, pontosan ilyen az Into the Void is, aminek minden porcikáján érezhető, hogy ez bizony nem monitorra készült. Rondácska, egyszerű, és voltaképpen az alapverzió is sok sebből vérzik.

ŰRSTRATÉGIA? AZ MEG MI?

Az Into the Void tehát egy 4X-játék, amely nagyon hasonlít a '90-es évek nagy magyar szupersztárjaira, a Reunionra és az Imperium Galacticára. Célunk itt az, hogy a világűrt járva különféle bolygókon keressünk erőforrásokat (kutatáspontokat, ércet, antianyagot és kristályokat), melyekből aztán kifejleszthetünk és megépíthetünk magunknak újabb űrhajókat. A játék mélységét ezeknek az űrhajóknak a menedzselgetése szolgáltatja, tehát nekünk kell a kutatás révén kifejlesztett új fegyverrendszereket és különféle modulokat ráakasztani a hajóinkra – ezekből többtucatnyi létezik. Vannak sima kinetikus fegyverek, sugárágyúk, rakétavetők, pajzsgenerátorok, felderítő kapszulák, partraszálló-egységek és így tovább. Ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy szerzünk egyre több nyersanyagot, fejleszthetünk ki értékesebb holmikat, készíthetjük el, majd pakolhatjuk fel ezeket egyenként az űrhajóink megfelelő pontjaira. Ez ugye tök jól hangzik, főleg azok számára lehetnek kecsegtetők a fenti elemek, akik imádták az ilyen űrstratégiákat. Az olyanoknak, mint például én, ez a játék lenne a megtestesült mennyország. Persze csak akkor, ha eltekintek attól a ténytől, hogy 2015-öt írunk, és úgy érzem, hogy bármilyen játékról van szó, azért nem árt a kor követelményeit szem előtt tartani a kiadás előtt. De ne siessünk ennyire előre, a teljesebb képhez lássunk még pár értékesebb játékelemet!

ADATOK

KIADÓ
Mozg Labs

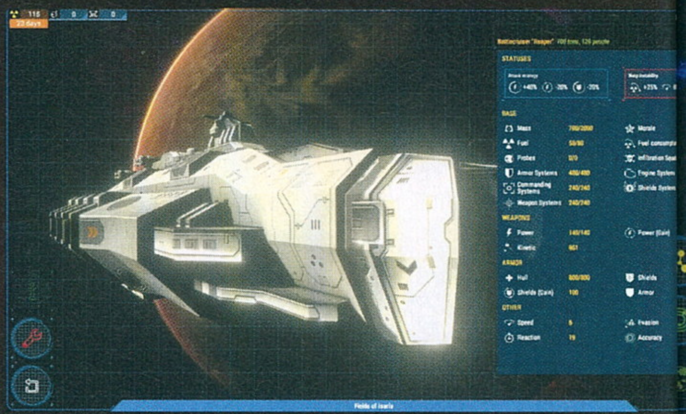
FEJLESZTŐ
Mozg Labs

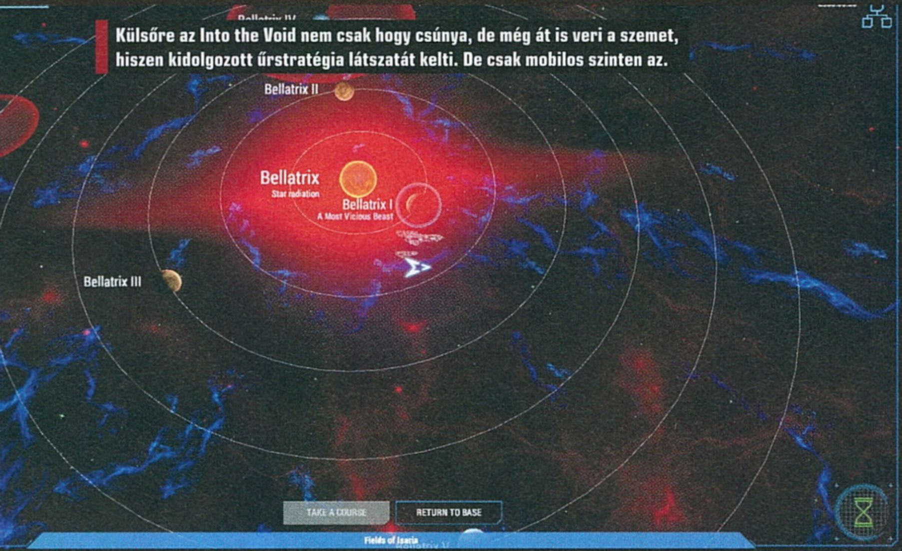
MŰFAJ
űrstratégia

MULTI
nincs

INFO

Az Into the Void 2015. december 4-én jelent meg PC-re, Steamen 10 euróba kerül (3140 forint). Eredetileg mobilra készült, Androidon 1500 fortintba fáj.

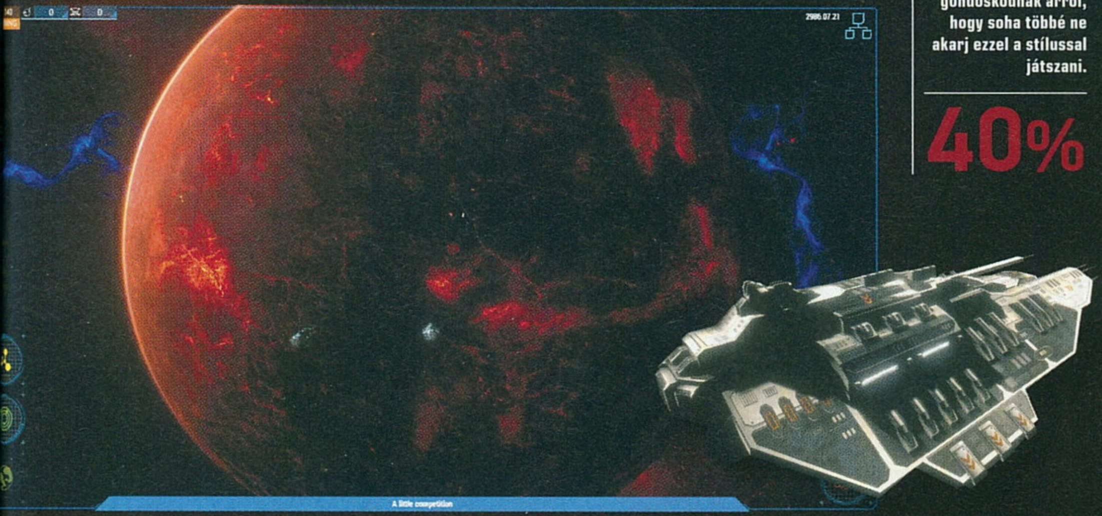




Külsőre az Into the Void nem csak hogy csúnya, de még át is veri a szemet, hiszen kidolgozott űrstratégia látszatát kelti. De csak mobilos szinten az.

A csillaggal szemben lebegő űrhajók giccses kliséje sem menti meg a játékot. Megérdemli a pofonokat, Chris majdnem infarktust kapott tőle.

Maga a játék több jól elkülöníthető képernyőn zajlik, amelyek közül az egyik a bázisunk, ahonnan indíthatjuk a küldetéseinket, végezhetjük a kutatást és a gyártást. Itt pakolhatunk fel mindent az űrhajóinkra, itt vehetünk újakat, és ide térünk vissza, ha ne adj' isten elfogy menet közben az üzemanyagunk. Erre folyamatosan figyelnünk kell, ha nem akarunk idegrohamot kapni a végtelen utazásoktól, amelyeket két naprendszer között vagyunk kénytelenek megtenni. Ez az üzemagyag-dolog egyébként az egyik legdurvábban elbaltázott játékelem, ami hihetetlenül bosszantó tud lenni. Játékidőnk felét ugyanis azzal fogjuk tölteni, hogy Napról Napra járunk, ugyanis üzemanyagkészleteinket csak csillagokból tudjuk feltölteni, amelyek pikk-pakk lemerülnek. A másik képernyő a közlekedésé, ez rögtön két részre oszlik. Van egy galaxisnézet, ahol egyszerre több naprendszert látunk felülnézetből, és egy naprendszernézet, ebben már bolygók közt navigálhatunk. Ez utóbbiban fogjuk a legtöbb időnket eltölteni, itt kúszhatunk szépen lassan át az egyik pontról a másikra, kereshetünk kalózokat, csinálhatjuk a missziókat. Igen, küldetések is várnak ránk, amelyek gyakorlatilag abból állnak, hogy odamegyünk egy bolygóhoz, elolvasunk egy értelmetlen párbeszédet, és vagy harcolunk, vagy nem. Tulajdonképpen az egyedüli izgalmas dolog az Into the Voidban a harc, de az sem azért, mert olyan jól sikerült, sőt. Itt már egy körökre osztott rendszer fogad minket, ahol minden űrhajó egymás után lőhet a másikra. Választhatunk, hogy manuálisan akarjuk-e menedzselni a harcokat, vagy automatikus levezérlést kérünk, de kizárt dolognak tartom, hogy akad akár egyetlen olyan játékos is, aki veszi a fáradtságot a 38. harc után, hogy hajójának minden fegyverrendszerét egyenként beállítsa, hogy hova és kire tüzeljenek. Nincs az az isten, hogy bárki manuális csatát kérjen! Ezért aztán a harc annyiból áll, hogy megnézhetjük, ahogy lövik egymást az űrhajók. Ez pedig egy icipicit látványos, ezért nevezhetjük akár izgalmasnak is. Igaz, ez csupán annak tükrében az, hogy minden más olyan dögunalmas, hogy már annak is örülünk, ha egy picit megváltozik a zene vagy totál egyhangú látvány.



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 512 MB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD.

Nincs igazán értékelhető pontja az Into the Voidnak, minden eleme lapos és unalmas. A tálalás pedig legfeljebb közepes szintű.

GRAFIKA: **25%**
HANG: **15%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Az első pár órában még élvezhető, főleg a fegyverrendszerek menedzselése teszi érdekessé.

KONTRA

Gagyi párbeszédek és történet, valamint felesleges és bosszantó játékelemek gondoskodnak arról, hogy soha többé ne akarj ezzel a stílussal játszani.

40%

A MÉLYSÉGBE BELE, ODAVALÓ

Akadnak azért az Into the Voidban olyan elemek, amik újdonságként esetleg értékelhetőek lehetnének, de ezekkel is csak a baj van. Ilyen például a morálrendszer, ami hasonlóan felesleges és oda nem illő dolog, mint az üzemanyaggal való pepecselés. Itt arról van szó, hogy figyelnünk kell a legénység hangulatát, amit úgy lehet a toppon tartani, hogy folyton zöld bolygók közelébe repülünk, amitől nem lesznek olyan szomorúak. Máskülönben akár leállhat a teljes irányítás is. Ilyen bugyuta elemek teszik kegyetlenül bosszantóvá a játékot, ami mellé rátesz egy lapáttal az is, hogy voltaképpen halálosan unalmas minden perc, amit eltöltünk az Into the Voidban. Mivel a harcokat automatában toljuk, a bolygókra pedig nem lehet leszállni és bázist építeni, olyan hamar unalomtengerbe fullad minden, hogy kilépés után fél órával még azt is elfelejtjük, hogy a Steam-fiókunkon van a program. És tudom, hogy nem szép tőlem ilyet írni egy mobilos játék esetében, de a tálalás is legfeljebb erős közepes. A zene rövid, idegesítő és gagyi (olyan, mintha mono lenne – Welcome to 1985!), a hanghatások pedig az amigás időket idézik, ahol legfeljebb 10 kilobájt lehetett egy robbanáshangfájl mérete, mert ennyi fért bele a memóriába. A kezelőfelület pedig nagyon-nagyon puritán, amire a PC-s kiadás előtt ráfért volna egy alapos frissítés. De ahogy a teszt elején is írtam, az Into the Void nem az a játék, aminek PC-s portjának készülését túl sok munka előzte volna meg. Egyetlen dolog, ami mellette szól, hogy viszonylag olcsó, tehát 3000 forint körüli áron már beszerezhető, de még ezt sem javaslom. Inkább várjátok meg, míg bekerül valami bundle-csomagba, és megvehetitek 1-2 euróért. Annyit talán ér, de többet sajnos nem.

A VÉGTELEN ŰRBE ÉS TOVÁBB

DARIUSBURST CS CHRONICLE SAVIOURS

[ÍRTA BÖJTI] **Manapság rengeteg az indie, és ugyanennyire megy a múltidézés is. Az árkádok mélyéről érkezett shmup-lövöldék tengeréből pedig nehéz kiemelkedni, maximum a tartalommal vagy az árazással lehet felhívni az emberek figyelmét. A DARIUSBURST mindkettő terén különleges.**

Ha valaki a játéktermekben, netán a korai konzolokon (is) nevelkedett, az általában gyengéd érzelmeket táplál a mára már kicsit elfeledett shmup-zsánerrel szemben. Tudod, ez az a műfaj, amelynél kis űrhajókkal, helikopterekkel, repülőkkel, netán lebegő karakterekkel kell felül- vagy oldalnézetből rommá lőni a nagy számban érkező ellenfeleket. A pályák végén sokszor a teljes képernyőt betöltő főellenfelek várnak, a golyózápor pedig pixelpontos mozgásokkal kerülhető el, esetleg a beindított speciális tüzérséggel, ami limitált életeink utolsó mentsvára. Nos, az eredetileg PSP-re, majd iOS-re és Androidra megjelent, illetve a játéktermekbe is portolt DARIUSBURST is ilyen program, alapjául pedig az 1986-ban született sorozat, a szimpla Darius szolgált. Az évtizedek során rengeteg formában és konverzióban nekieshettünk az űrhajók, gépesített ellenfelek pusztításának, azonban a Taito japán kabinetje, az Another Chronicle kiváló alapnak bizonyult egy újabb otthoni kiadásnak. Ez a definitív verzió a Chronicle Saviours, ami mindent, sőt még annál is többet kínál a stílus szerelmeseinek.

BOLYGÓKÖZI ROMBOLDA

Azt azért még tegyük hozzá, hogy a shmup műfaj még mindig él, többnyire az indie fejlesztők jóvoltából, akik 5-15 euróért vesztegetik műfaji portékáikat. Ehhez képest a DARIUSBURST szembetűnő árképzéssel jelent meg, avagy több mint tízezer forintért, ami meglepő a zsánerben. Elsőre talán ezen húzzuk fel leginkább a szemöldökünket, azonban ha beleássuk magunkat az egyébként oldalra haladós metodikát alkalmazó játék mélységeibe, akkor már nem is lesz olyan eszeveszett az árszabás.

A megszokottnál komolyabban felépített háttértörténet – persze így sem egy RPG alapfelütését kapjuk, mindösszesen némi évszámokra bontott dokumentációt az űrcsatákat megalapozva – mögött ugyanis igazi kincsre lelünk. Az hagyján, hogy az Original+EX módot is megkapjuk, aminél választott pályákon róhatjuk az eredeti masina félórás útvonalát, de ott van először is a Chronicle, ami ennél többet nyújt. A naprendszer bolygóit felkeresve különböző planétákat menthetünk meg, és ez a 3000 felfedezhető régió tekintetében rengeteg elfoglaltságot jelent. Ha pedig még ez sem lenne elég, akkor bátran essünk neki a CS módnak, ami az új, plusz tartalom, egyben pedig a program leglátványosabb része.

A játéktermekben egykor még teljesen természetes volt a fent látható forgatag. Manapság azonban már csak pár indie gyöngyszem mutat ilyet.

A Chronicle Saviours egy csillagtérképhez hasonló képernyőn kínál további 200 pályát. Utóbbiakat folyamatosan megnyithatjuk a sikeresen teljesített küldetésekkel, amik a normál lövöldözés mellett kifejezetten csak főellenfelek legyőzését, sőt adott ideig tartó túlélést is megkövetelhetnek. Nem utolsó sorban, míg az Original és sima Chronicle módok az eredeti méretben, ennek megfelelően egy vékonyabb csíkban láthatóak, addig a CS pályái a teljes monitort kitöltik. PC-exkluzív tartalomként még a duplamonitor támogatása is bekerült a képbe, ami külön élmény.

MEGÉRI A PÉNZÉT

Látható, hogy a DARIUSBURST aktualizált, teljes kiadása semmit nem bíz a véletlenre. Bár a megadott számok kicsit csalókák, elvégre a pályák, hátterek, ellenfelek ismétlődnek, különböző verziókban bukkannak fel. Persze így is bőven van választék, panaszkodni tehát nincs okunk, főleg annak tudtával, hogy átlagos esetben egy shmup közel félórás tartalommal bír, amit a nehézségi szintekkel és az azokhoz szükséges memorizálással tudunk tovább bővíteni. A különböző burstök (speciális fegyverek: például lézernyaláb vagy egy hatalmas robbanás), a felszedhető extrák (fegyverzet erősítése, életerő, bomba) itt is jelen vannak, de mint minden hasonló esetben, ezúttal is a főellenfelek nyújtják a legizgalmasabb pillanatokat. A halakról, mélytengeri teremtményekről és egyéb vízi élőlényekről mintázott, robotizált óriások közel a teljes képernyőt kitöltik, legyőzésükhöz mindig kell valami egyedi támadás. Éppen emiatt a Chronicle Saviours nehezen megunható csomagot biztosít, ami mellett a stílus szerelmesei rengeteg időt eltölthetnek.

Ha valaki szereti a játéktermek hangulatát, ezt a programot is imádni fogja. Egyszerűen pazar mindent szétlőni!

ADATOK

KIADÓ **Degica**
FEJLESZTŐ **Pyramid**
MŰFAJ **akció**
MULTI **lokális**

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo E6400 CPU, 4 RAM, GeForce 8600 GT VGA, 2 GB hely.

ÉRTÉKELÉS

Hihetetlenül tartalmas, klasszikus shmup, ami a műfaj szinte minden pozitívumát és negatívumát magában hordozza.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Rengeteg játékmód, pálya, főellenfél egyetlen csomagban, a felmerülő variációkat pedig nehéz elunni. Talán a legtartalmasabb kiadás a zsáneren belül.

KONTRA

A zene nem mindig kellemes, az ár pedig elég magas, bár ez leginkább azokat tántoríthatja el, akik nincsenek oda a stílusért.

85%

EGYEDÜL NEM MEGY?

AX:EL

[ÍRTA GEBBBE] A harmadik világháború az MSM nevű szuperfémért folytatott harc. Egy olyan élő fémért, amely nagyon jól formálható, ellenálló, éppen ezért a haditechnikában is hatalmas érték lett. 2047-ben már a Naprendszer egész területén kutatják és harcolnak érte.

Alex Piola fejéből pattant ki ez az elsőre kissé unalmasnak ható forgatókönyv, de láttunk már ezerszer klisésebbet is. Az ötletet tett követte: nekikezdett az AX:EL nevű játék fejlesztésének, egyszemélyes stúdióként együttműködve a játékosokkal, kihasználva a Steam Early Access lehetőségét. A program alapvetően egy repülős akciójáték, amelynek különlegessége, hogy az ebben lévő madarak egy laza mozdulattal akár a víz alatt is képesek közlekedni. Egyetlen gond van csupán: akármenynyire is jártasak vagyunk a robotikában és az elektronikában, még nem jelenti azt, hogy egy ekkora volumenű ötletet maradéktalanul meg is tudunk valósítani, legfőképp nem egyedül.

A látványos légi és vízi csaták érdekessé tehetnék az AX:EL-t, de sajnos a multi problémái miatt csak nagyon rövid ideig kötik le a vásárlókat. Kár.

„NEM ROSSZ DOLOG A MAGÁNY...

Hangulatában a kilencvenes évek végét és a kétezres évek elejét idézi a program, egy kicsit elfogott a Rogue Squadron életérzés, amikor megkezdtem az első küldetést. A pillanat varázsa nem tartott túlságosan soká, mert a beállítási lehetőségek megszállott bújásába torkollott. Megkapjuk parancsnokunk utasításait, de elfelejtettek minket kiképezni, magyarul nincsen betanító mód, holott az irányítás alapvető ismertetése azért nem ártott volna, még ha kamikáze küldetésekről van szó.

Egyedül játékot fejleszteni hatalmas meló, nem árt tudni, hol vannak a képességeink határai. Különben ez lesz az eredmény.

Ajánlom az egérrel történő manőverezést, vagy egy jó kontrollerbeállítást, csak utóbbira rá kell szánni az időt. A küldetések egyébként viszonylag ötletesek, talán ez a legerősebb része a címnek, a jelentős túlerőtől kezdve a vízben megbúvó szörnyekig mindennel felvehetjük a harcot.

Apropó, aki tudja, hogy kell megcsinálni a második küldetést, jelentkezzen! Összesen tíz megmérettetésen megyünk keresztül, növekvő nehézségi fokozatokkal. Minden teljesített feladatért fém alkatrészeket kapunk, ezek fizetőeszközként funkcionálnak a HUB menüpontban, ami lényegében a műhelyünkként működik. Kedvünk és „fémtárcánk" szerint vásárolhatunk festéseket, elektron-reaktort, protonhálót a jobb kezelhetőség, energetikai fejlesztéseket a nagyobb tűzerő és sebesség, nem utolsó sorban gépágyúkat és hőkövető-rakétatölteteket a hatékonyabb pusztítás végett. Ezek mellett az ellenfelet megzavaró impulzusok és plazmaágyúk is a polcon hevernek.

A nem túl meggyőző grafika nem is lenne akkora gond, nincs nagyon idő odafigyelni rá, de a többjátékos mód idejétmúlt kivitelezése miatt bizony fájhat a fejünk. Elméletben lehetőségünk van helyi hálózaton vagy IP-címmel csatlakozni más játékosokhoz, de akárhogy próbálkoztunk, egyetlen alkalommal sem tudtunk egymáshoz kapcsolódni. A régi szép időkben persze természetes volt, hogy ilyenkor telefont ragadtunk, átmentünk egymáshoz, vagy virtuális hálózatot hoztunk létre, de erre ma már nem sok mindenkinek van ennyi türelme. Marad a botok elleni harc, amik kifejezetten okosak lettek, mi több, tíz nehézségi szinten tudnak ellenünk szegülni. Direkt kipróbáltam: ha víz alá merülünk, hajlamosak oda is követni!

ADATOK

KIADÓ
KISS ltd.

FEJLESZTŐ
Axe Eel Games

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

3,5 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 1512 MB VGA, 2 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Nagyon jó ötlet, sajnos gyér kivitelezés.

GRAFIKA: **55%**
HANG: **54%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **53%**

PRO

Széleskörűen fejleszthető repülőgépek, ügyesen tálalt bevezető és ötletes küldetések.

KONTRA

Magányos multiplayer, nincs oktatómód, kényelmetlen menük és beállítások.

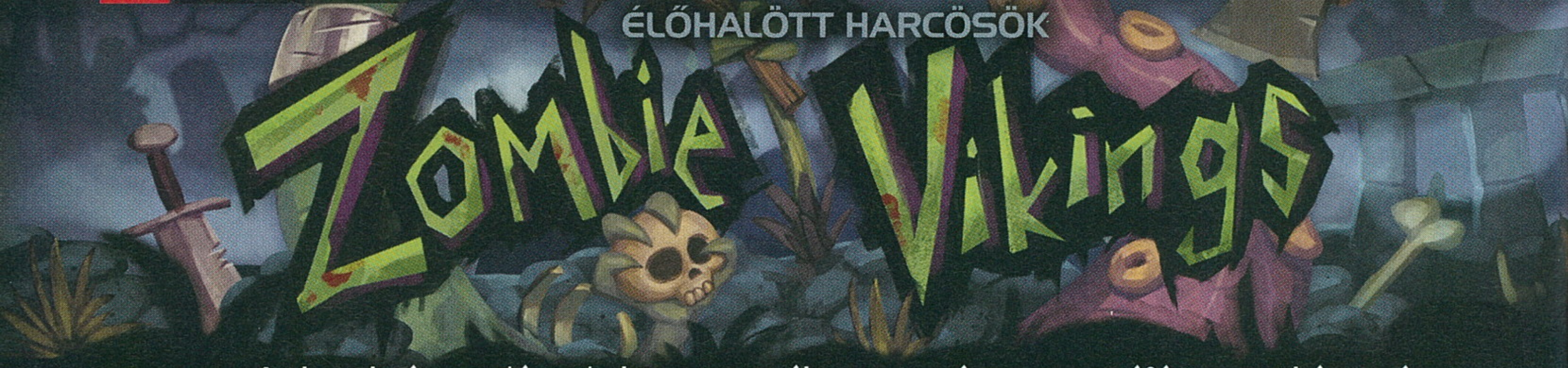
55%

...HA VAN VELED VALAKI."

A játék jelenleg 11 euróba (kb. 3500 forint) kerül, ami a mai játékpiacon nagyon kedvező, de a program sajnos ezt az árszintet sem üti meg. Az ok egyértelműen az előbbiekben említett multiplayer megoldás. Tudjuk, hogy egyszemélyes projekt, nem könnyű a garázsfejlesztőség, de érdemes lenne még időt szánni a finomításra, mert így lehetetlen közösséget építeni a harcokhoz. Aki játszani akar, nem a szerverkészítéssel bíbelődni, az sokkal jobban jár egy-két World of Warplanes-megmérettetéssel, ráadásul teljesen ingyen, nagyon szép köntösben. Ne akadjunk fent azon, hogy ott nem lehet a víz alá berepülni! Ha magamban kell megtennem, akkor inkább nem is szeretném.

ÉLŐHALOTT HARCOSOK

Zombie Vikings



[ÍRTA ASTRODAVE] A skandináv mitológia Lokija igazi mókamester, és ugyan tréfái nem ritkán egész birodalmakat döntenek romba, (mint ahogyan azt a Thor című filmben is láthattuk) szíve mélyén ő bizonyára jót akar mindenkinek, és csupán a figyelmet óhajtja felhívni magára.

Legutóbbi csínytevésének kiötlésekor sem ment a szomszédba, mindössze Odin szobájába, ahol a főisten épp harci botjának tökéletesítésével van elfoglalva. Mivel Loki úgy érzi, hogy mondandójának nem szentelnek kellő figyelmet, hirtelen ötlettől és bohóságtól vezérelve megszabadítja Odint maradék szemétől is, majd, mint aki jól végezte dolgát, magára is hagyja a világot alkotó istent. Az efféle problémák megoldására szakosodott Thor sajnos épp nem ér rá, így csupán pár legény van a gáton és Asgardon, akik megtorolhatnák ezt a szemtelenséget és visszaszerezhetnék a látószervet.

DÍSZES, ÁM KISSÉ MEGVISELT TÁRSASÁG

A minden bizonnyal legendás csatákban elesett harcosok feltámasztása után Odin sárkányhajóján kelünk útra, hogy a környező, fenevadaktól hemzsegő területeket bejárva fülön csípjük a huncut tolvajt. Az alapvető mozgásokon kívül mind a négy új életre kelt hős rendelkezik egy-egy csak rá jellemző speciális képességgel. Amellett tehát, hogy kardélre hányjuk a közelünkbe merészkedő szörnyetegeket, vagy éppenséggel jó ütemben blokkolunk egy érkező támadást, lehetőség van felugorva a magasból lecsapni az áldozatra vagy éppenséggel elgurulni a fenyegetés elől. Ezenkívül a termetes méretű, férfiakat megszégyenítő erővel rendelkező Gunborg mellfegyverével tartja távol magától a szörnyeket, míg Seagurd a tengerek mélyéről magával cipelt csápos jószágot veti be szorult helyzetben. Rajtuk kívül választható még a sündisznószerű Hedgy, aki eldobható csontvázakkal támogatja a csatákat, végül pedig a copfos Caw-kaa egy ügyes lökéssel tolja el a rémségeket. Kalandjaink során a rejtélyes Idegen is csatlakozik a társasághoz ötödikként, hogy sokló-vetű fegyverével már a messzeségből kilyuggassa a bestiák bőrét – később persze róla is lehull a lepel (vagy inkább a poncsó), és kiderül, ki rejtőzik a viseltes fejfedő alatt.

ADATOK

KIADÓ
Zoink Games

FEJLESZTŐ
Zoink Games

MŰFAJ
akció-platformer

MULTI
van

INFO

A Zombie Vikings 2015. szept. 1-én jelent meg PlayStation 4-re és dec. 7-én PC-re, a Steamen 20 eurót (6300 Ft) kérnek érte.

> Az akciójátékok és a platformerek találkozása egy vérmes-zombis-vicces univerzumban. Több mint erősen ajánlott!

SZEMET SZEMÉRT, FEGYVERT ARANYÉRT

Egy ízig-vérig ügyességi-platformjátékhoz méltóan feladatunk meglehetősen egyszerű: az időnként falkában felbukkanó hordákat felnyársalva kell eljutni a szint végére úgy, hogy közben minél több ládikót törünk darabokra, ezek ugyanis egyrészt életet jelentő lila agyat rejthetnek, vagy pedig több-kevesebb aranyat. Az összegyűjtött csillogó érmékből minden pálya végén (illetve az utunk során fellelhető boltokban) újabb felszerelést vásárolhatunk. Jó néhány eszközzel gazdagíthatjuk arzenálunkat, ezek eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek: a botra erősített macska karma például valódi halálos fegyver, de bevethetünk többek között pusztító gombát vagy éppenséggel életerő-lopó kardot is. Egy magára valamit is adó élőhalott északi vitéz tarsolyából nem hiányozhatnak a szerencsehozó rúnák sem, melyeket szintén némi anyagi ellenszolgáltatásért cserébe vehetjük magunkhoz: egy-egy ilyen kő viselése aztán növelheti az energiánkat, gyorsabb mozgást biztosíthat, egy másik pedig folyamatosan gyógyítja a megviselt harcost. Az árak

Aki a zombi vikingek invázióját egy véresen komoly programként képzeli, csalódni fog, itt ugyanis a kortalan humoré és a szórakozásé a főszerep.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

2.5 DIMENZIÓ

Kalandjaid során elsősorban balról jobbra fogsz haladni, azonban egyes helyeken a képernyő másik síkjában, „kifelé" is nyílik út. Ezeken elindulva gyakran bukkanhatsz arannyal teli ládára vagy éppenséggel egy mellékküldetést tartogató teremtményre. Érdemes tehát nyitott szemmel járni-kelni, hiszen a feladat elvégzéséhez szükséges teendő is gyakran rejtőzik takarásban egy-egy fal mögött.

KÉTÉLŰ FEGYVER

Közelharci eszközeid nem csupán kaszabolásra alkalmazhatóak, de védelmezően magad elé is tarthatod. Ezzel egyrészt a neked szánt csapás blokkolódik, valamint távolsági támadás esetén visszaveri a lövedékeket, így azok ellenfeleidet sebzik meg helyetted, miközben te pallosod biztonsága mögül tisztes messzeségből láthatod őt földre rogyni. A trükk gyakorlást igényel, de megéri.

ANYAGI JAVAK

Az újabb és újabb fegyverek, valamint rúnák beszerzéséhez rengeteg aranyra lesz szükséged, melyet leginkább az olykor jól eldugott ládák rejtenek. Mindazonáltal a hatalmas, bombákat szóró robot legyőzését követően egy lila lény rohan ki a bádogból, aki visongatva menekül előlünk. Ne hagyd őt futni, mert ugyan nehéz levadászni, de egy kisebb vagyon szóródik ki belőle, ha sikeresen elkapod.

A Zombie Vikings nem egy kifinomult alkotás, de hát mit várunk egy rakás élőholt harcostól?

mindazonáltal igencsak borsosak, egy jóképű kardért akár 1000 aranyat is elkérhetnek a mohó árusok.

CSAPATMUNKA

A végtelen és veszélyt jelentő hófödte hegyeknek vagy sötét barlangoknak egyedül is nekivághatunk, azonban többedmagunkkal jóval eredményesebben vehetjük fel a kesztyűt (és a bárdot) az ellenséggel szemben, egyszerre ugyanis akár négy zöldes bőrű viking is kutathat az ellopott szem után. A küzdelmek során két szablya hatásosabb, mint egy, emellett pedig társainkat kardra húzva magasban lévő kiszögelléseket, ládákat is elérhetünk – vagy pedig nemes egyszerűséggel hozzávághatjuk őket egy ellenfélhez. Az sem marad sokáig magányos, aki esetleg egymagában kelne útra, mert lépten-nyomon hozzánk szegődik Oink, a zöld malacka, aki azon kívül, hogy segít minél magasabbra szökellni, a hátára szerelt ágyúból folyamatosan szórja a rakétákat, ez pedig egy vérgőzösebb összecsapás során hasznos segítség. Rendszeresen belebotlunk kis fekete gnómokba is, akikkel eleinte igencsak meggyűlik majd a bajunk, azonban megszelídítésüket követően a szárnyakkal ellátott példányok átreptetnek majd egy-egy veszélyesebb szakadékon. Furmányos pallosainkon, oldalunkon küzdő bajtársainkon és persze ügyességünkön kívül jó szolgálatot tesz az a szerkezet, amely óriás méretű szeletelő géppé alakítja földből kikelt élőholtunkat: a megszerzett erőfölényt ugyan csak rövid ideig élvezhetjük, addig is azonban nem sok minden állhat az utunkba – vagy ha elénk is áll, akkor másodpercek alatt lekaszaboljuk.

A folyamatos aprítást és ugrándozást a rendszeresen előkerülő mellékküldetések teszik színessé. Nyitott szemmel barangolva ugyanis időről-időre megjelennek furábbnál furább alakok, akik különféle javakat szolgáltatnak nekünk, már amennyiben segítő kezet nyújtunk nekik. Ezek a feladatok roppant mókásak, egyik alkalommal például egy éppen sziesztázó lény bízott meg azzal, hogy szerezzek jeget az italába. Mindemellett némelyik pályán harc helyett a menekülés a cél: amikor ugyanis egy óriás-féreg lohol a hátunk mögött, nem sok idő marad bámészkodni.

HUMÖR HERÖLD

A svéd fejlesztőcsapat szemmel láthatóan nincs híján a humornak, a Zombie Vikingsban ugyanis repkednek a poénok, amelyek gyakran ismert filmekre vagy éppen zenekarokra utalnak (egyes rockbandák példáját követve ugyanis az „o" betűket rendszeresen díszítik kétpöttyös ékezetek). A szereplők egyike sem mondható különösebben normálisnak, hiszen találkozunk többek között fejét vesztett jógival, Lokival romantikázni kívánó, zöld levében fürdő teremtménnyel, és folyamatosan a helyi csodaitalt vedelő sportolókkal. A látványvilághoz remekül illeszkedik a zenei aláfestés, és ugyan bonyolult rejtvényekre nem igen kell számítani, a változatosságnak jót tesznek azok a helyszínek, ahol ügyességünket csaták helyett más téren is kamatoztathatjuk (például a focipályán). Miután pedig végeztünk a fő küldetéssel, felebarátainkkal összemérhetjük erőnket egy-egy arénában is, bár ehhez sajnos online nem kereshetünk társakat.

Lehetőség van főhősünket billentyűzetről is irányítani, mindazonáltal egy strapabíró kontroller erősen ajánlott a kényelmes kezelés érdekében. Aki viszont rendelkezik egy jól bejáratott irányítóval, kellő humorérzékkel és szívesen töltene időt egy olyan alkotással, ami igencsak hasonlít a Castle Crashersre, netán másokat is rá tud venni egy könnyed kaszabolásra, valamint elnéző a helyenként felbukkanó bugokkal szemben (karakterünk olykor hajlamos elakadni a tereptárgyakban, máskor pedig egy-egy szörny eltűnik, és emiatt nem tudunk továbbhaladni), az alighanem kellemes órákat fog eltölteni a Zombie Vikings mellett is.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,1 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GT 520 vagy jobb VGA, 4,5 GB HDD.

Rettenthetetlen élőhalott-vikingekkel még soha nem volt ennyire élvezetes a kaszabolás.

GRAFIKA: **83%**
HANG: **76%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A szereplők egyike sem veszi magát komolyan, a grafika jópofa, a harcok pedig pörgősek.

KONTRA

Némelyik bug a legutóbbi checkpointig kényszeríti vissza a játékost.

80%

Ők a vikingélesztők

A játék mögött álló svéd Zoink csapata aligha mondható kezdőnek a szakmában, hiszen számos mobil, konzol és promóciós alkotás áll már a hátuk mögött. A legjópofább talán az egyik elektronikai cégnek gyártott interaktív figurájuk, aki a Times Square jól elhelyezett óriási kivetítőjén szórakoztatja az arrafelé tévedőket. Képes megjeleníteni a telefonon neki címzett üzeneteket, megjósolja az időjárást, mindezekre pedig a maga egyedi, valós időben generált animációján keresztül reagál. Az eredeti terv szerint előre legyártott videókat alkalmaztak volna a készítők, azonban a több mint 140 mozgásfajta jóval élethűbb megjelenítést tett lehetővé. A szőrös kis lény népszerűségét pedig mi sem bizonyítja jobban, hogy egyesek nem átallották párjuk kezének megkérését is rajta keresztül intézni.

MAGASUGRÁS

Ugyan főhősöd képes ugrani, néhányszor szükséges lesz alapesetben elérhetetlen magasságokba szökellnie. Ilyenkor vagy a malacka segítségét veheted igénybe, aki a közelében állva felröptet a fellegekbe, vagy pedig a helyenként fellelhető kék vízsugárkilövőt használhatod. Többedmagaddal játszva pedig felszúrhatjátok egymást a kardjaitokra, és elhajíthatjátok a másikat a távoli messzeségbe.

ÉLET, ERŐ, EGÉSZSÉG

Energiádat jó zombi módjára agyakból táplálkozva nyerheted vissza, vagy pedig megfelelő rúna és kard viselésével. A ládákból kinyert kis lila agytekervényeket nem szükséges azonnal elfogyasztani, hiszen egy ereje teljében lévő hősnek nincs rá szüksége, kárba veszne. Inkább hagyd ott, és a pálya későbbi szakaszáról kocogj vissza érte, amennyiben mégis szükséged volna némi utánpótlásra.

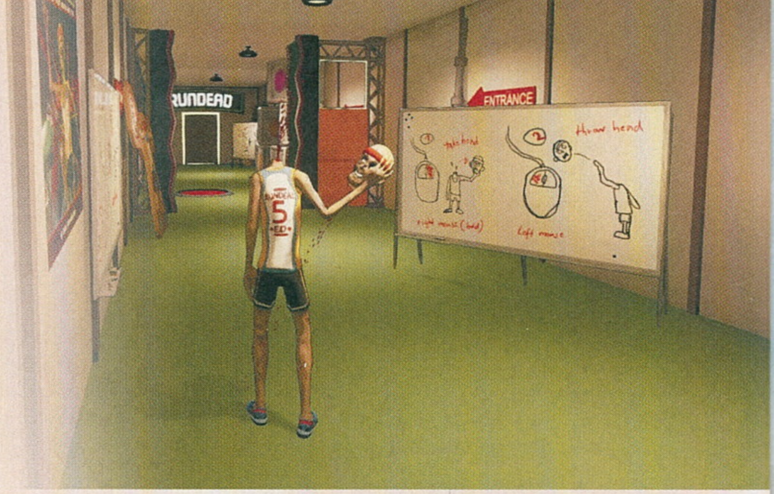
ISMÉTLÉS A SIKER TITKA

Egy-egy szintet sikerrel kitakarítva, a világtérképen haladhatsz Odin bárkáján a következő állomásra. Az atlaszon való haladás nem egyirányú, tehát bármikor visszatérhetsz egy korábbi pályára, amennyiben elszalasztottál egy mellékes megbízatást teljesíteni, vagy pedig szeretnél még több aranyat gyűjteni egy csinosabb fegyver megvásárlásához, mielőtt új kalandokba kezdesz. Márpedig utóbbi sosem árt!

ERŐSÍTÉS

Az alapesetben rendelkezésre álló 4 (+1 az Idegen) hős mellé kiegészítő DLC formájában további kettő viking harcos állítható csatasorba. Az egyikük a készítők korábbi anyagából, a Stick it To The Manből származó Raybjörn, míg a másik Frostbjörn, aki nevéhez méltóan igazi fagyos északi vitézként leheli ki magából a jeges fuvallatokat. Ők fejenként 3-3 eurót kérnek munkájuk zsoldjaként.

A F**K ÖTVEN ÁRNYALATA...



[ÍRTA **BÖJTI**] **MIT KEZDÜNK EGY HÁZIASÍTOTT ZOMBIVAL? A FÜVET NYÍRATJUK LE, A TAKARÍTÁST VÉGEZTETJÜK EL VELE? BEN EGÉSZEN MÁS UTAT VÁLASZT, MIKOR ÖSSZEBARÁTKOZIK AZ ÉLŐHALOTTAL, AKI KÉSŐBB AZ „ÉLETÉT" KOCKÁZTATVA KÜZD MEG EGY GONOSZ MŰSORVEZETŐVEL AZ ELRABOLT FIÚ KISZABADÍTÁSÁÉRT.**

Zombik, zombik... és zombik. A csapból is folyik az élőhalottak tengere, amivel mondjuk személy szerint nincs nagy bajom, mert mindig is bírtam az agyzabálókat. Mármint nem szeretnék találkozni velük, egy hullapokalipszis esetén pedig rettegve zárkóznék be a lakásba, de mégis élvezettel nézem a témához kapcsolódó filmeket és sorozatokat, valamint hasonlóképpen kedvelem a videojátékos feldolgozásokat. Ráadásul az alkotók egyre többször mennek neki a trendnek, mely szerint az emberiség szemével nézve látjuk a nagy világvégét, így a mozikban és a játékoknál is előfordul az, hogy egy járkáló „gondolataiba", mindennapjaiba nyerhetünk betekintést. Ennek remek példája volt anno a Stubbs the Zombie, ha valaki még emlékszik a 2005-ös programra. A Ben and Ed is ezt a vonalat követi, elvégre míg Ben jól összehaverkodik az első fertőzöttel, Eddelmiután a kisfiút elrabolja a gonosz porondmester, a Rundead show házigazdája- az aszott hulla bőrébe bújva ránk hárul a feladat, hogy megmentsük a kishavert.

A zombikat lassan mindenki unja, pedig ez a játék egy új irányból közelít a régi témához.

CSAPDÁK ERDEJÉBEN

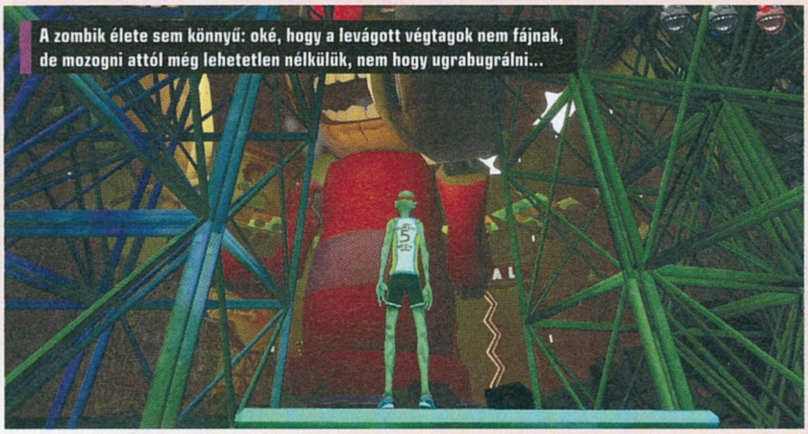
A játék alapjait figyelembe véve nem más ez, mint egy runner program. Olyan folyamatosan futkározós móka, amilyenből mobilokra, okoseszközökre van millió és egy fajta. Rohanhatunk előre, kikerülhetjük az akadályokat, aztán újabb és újabb pályákon ismételhetjük meg mindezt. A lényeg a kihívás és az állandó mozgás, ami miatt az ember egy percig sem unatkozhat.

A Rundead pillanatai alatt ez többszörösen igaz. A haladási útvonalat jelentő keskeny pallók lesüllyednek, hogy ne jussunk át a következőkre, a deszkák beszakadnak talpunk alatt és hasonlóan kellemes következményekkel járhat a belassulás, pedig oda kell figyelni, mert úton-útfélén halálos csapdák állnak az útban. Először csak pengék forognak körbe, majd jönnek az óriási kalapácsok, a körfűrészek, hogy a lézerekről, sötétben szaladgálásról ne is beszéljünk. Kihívás van bőven, ha a hátulnézetben követett Eddel sikerrel akarunk járni – ám ehhez pontos irányítás szükségeltetik. Ez pedig nem kifejezetten jött össze, és noha a fizika amúgy egészen érdekes, már-már jó, azért néhol nem csak a saját hibánkból patkolunk el.

„ÓÓÓ, HOGY AZ A..."

Értem én, hogy jó dolog szegény, megszállott játékoson nevetni, de amikor sokadik alkalommal kezdem újra az adott mentéspponttól a pályát vagy a főellenfelet, az már nem olyan élvezetes. Mondhatnám úgy is, hogy értem én ezt a fajta viccet, csak nem szeretem. Vannak ugyanis checkpointok, ezekhez gyakran vissza is lehet térni egyetlen gombnyomással, ami a próba, szerencse megközelítést erősíti – vagyis hiba után egyből nyomhatjuk az újraéledéshez szükséges gombot. A majd' 25 pálya a gyűjthető konzervdobozokkal és a megnyitható bónuszpályákkal, kihívásokkal emiatt jó 4-5 órás elfoglaltságot mindenképpen nyújt, bár az már más kérdés, hogy ezt nem mindig élvezi az, aki valaminek a rossz végén áll. Persze nagyon vicces, ahogy zombink egyszer a lábát, egyszer a karját, egyszer a teljes alsótestét veszíti el, mégis fáradhatatlanul megy tovább, ám sokadik alkalommal már ez sem feledteti a tényt, hogy ilyen kihívási faktor mellé precízre csiszolt irányítás dukál, ami nincs meg, sőt még bugokat is kapunk. Egy esetben a főellenség fejébe szorulva nem tudtam azt megsebezni, máskor meg az előrejutásomat akadályozó ágyúk, csapdák őrültek meg úgy, hogy semmilyen formában nem engedtek előre, ezen pedig csak az újraindítás segített.

Na jó, annyira nem akarok szigorú lenni ezzel az egyébként tényleg sokszor vicces kis produkcióval. Az ötlet jó, az Unreal 4 motor grafikai megoldásai néhol egészen kellemesek, a zenék pedig illenek a műsorhoz és helyszínehez. Tulajdonképpen zombink csetlő-botló rohanása is inkább szórakoztató, mintsem idegesítő. Már csak a játékmechanikát kellett volna tökéletesíteni, hogy az élmény is maradandóbb legyen – na, ez az, ami nem annyira jött össze, így a cikk címében lévő szó elég gyakran hagyhatja el ajkunkat.


A zombik élete sem könnyű: oké, hogy a levágott végtagok nem fájnak, de mozogni attól még lehetetlen nélkülük, nem hogy ugrabugrálni...

ADATOK

KIADÓ **Sluggerfly**
FEJLESZTŐ **Sluggerfly**
MŰFAJ **akció**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2 GHz Quad Core CPU, 4 RAM, DirectX 10 kompatibilis VGA, 5 GB hely.

ÉRTÉKELÉS

Az ára kellően baráti, így az egyszerű játékmenetet kompenzálja a grafikus motor nyújtotta vizualitás, ráadásul kellőképpen próbára tehetjük reflexeinket és ügyességünket is.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Pont elég pálya, kellően komoly kihívás, néhány mosolyt fakasztó ötlet. Egy darabig jól elszórakozhatunk vele.

KONTRA

Az átlagos kitartással bíró játékosok a reflektoros, lézeres csapdáknál (a játék egyharmadánál) feladják a nem mindig korrekt szívatás teljesítését.

68%

CSILLAGOK KÖZÖTT

STAR NOMAD 2

[ÍRTA OBO] A Star Nomad 2 egy folyamatosan változó, dinamikus univerzumban ejti le a vállalkozó szellemű játékost, ahol egyszerű kapitányként rajtunk áll, hogy milyen karriert akarunk magunknak – kár, hogy a gyakorlatban ez nem olyan izgalmas, mint amilyennek hangzik.

A szórakoztatóipar örökzöld témája a világűr, hiszen ki ne szeretne ismeretlen égitesteket felfedezni, vagy ha nem is az úttörő szerepébe bújni, de legalább vakmerő fenegyereke lenni a csillagközi eseményeknek? Egy űrhajó pilótafülkéjéből bolygók között vakmerően harcolni, vagy egyszerűen fuvarozni a különböző értékeket idegen helyekre elég csábító, az évek során pedig számtalan olyan játék jelent meg, ami erre a felütésre alapoz – tavaly decemberben még egy taggal bővült eme népes felhozatal a Star Nomad 2 képében. A folytatás a nem túl szép emlékű első rész nyomdokaiban jár, de amíg az inkább egy arcade-jellegű móka volt, addig ez már pár fokkal komolyabb próbálkozás, ugyanakkor pont emiatt eléggé rétegjáték, és egyáltalán nem való mindenkinek.

ŰRSZEKEREK

A program a nagyon távoli jövőbe visz, amikor egy katasztrófális esemény túlélői messze a Földtől új otthonra lelnek, ahol aztán sokasodnak és gyarapodnak, újabb és újabb planétákat hódítva meg, sosem látott technológiai fejlődés közepette. Az aranykor azonban, mint ahogy az talán könnyen kitalálható, nem tart örökké: az emberiség három frakcióra szakad (plusz bekavarnak még a kalózok is), akik szüntelenül háborúban állnak egymással a nyersanyagokért, a hatalomért és az ideológiájuk védelméért. Ebbe a világba ugrunk fejest egy senkiként, kinek nevére egyedül az apró hajója írható, a feladatunk pedig nemes egyszerűséggel annyi, hogy boldoguljunk a méretes, több tucat bolygót számláló rendszerben, mindezt bármiféle konkrét történet nélkül.

HATALMI HARCOK

A Starsector, illetve a VoidExpanse mintájára készült, felülnézetes formában elénk táruló Star Nomad 2 legjobb tulajdonsága, hogy egy valóban dinamikus világban szórakozhatunk, ahol a különböző események változatos lehetőségeket nyitnak meg előttünk. Beszállhatunk egy helyi összecsapásba, hogy megbillentsük egy kicsit a hatalmi egyensúlyt, vagy nagy profit reményében fuvarokat vállalhatunk a háború által megtépázott bolygókra.

De véletlenszerű küldetésekbe is belefuthatunk, ha elég sokat utazunk, illetve felfogadható szárnysegédekkel portyázhatunk, rosszfiúként. Ilyen, és ehhez hasonló feladatok várnak ránk százával, amikkel nemcsak pénzt szerezhetünk, de hírnevet és tapasztalatot is – előbbi a frakciókkal való kapcsolatot segíti, míg utóbbi a fejlesztésekben jön jól, hogy jobb pajzsokat vagy fegyvereket szerelhessünk fel a hajónkra.

ADATOK

KIADÓ **Huy Phan**

FEJLESZTŐ **Huy Phan**

MŰFAJ **űrszimulátor**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2,2 GHz-es kétmagos CPU, 4 GB RAM, 512 MB DX10 VGA, 600 MB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Lassú, sok türelmet igénylő űrszimulátor, ahol harccal és kereskedelemmel egyaránt karriert építhetünk, ha kiismerjük a folyamatosan változó világ szeszélyeit.

GRAFIKA: **55%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Saját magad döntheted el, mit szeretnél tenni egy dinamikus univerzumban.

KONTRA

Lassú játékmenet és betanulás, így türelmesnek kell lenni. Ezenfelül a grafika egyenesen csúnya, a menürendszer pedig összedobott.

77%

SEE YOU SPACE COWBOY...

A számtalan kínálkozó lehetőség ellenére azonban nehéz az élet űrkalandorként, a Star Nomad 2 ugyanis egy meglehetősen lassú játék, amihez sok türelem kell – na meg tolerancia a spártai és csúnya tálalással szemben. Egy rövid bemutatkozó videó és a karakterünk alapszintű elkészítése után rögtön a mélyvízbe (mélyűrbe?) kerülünk, és innentől kezdve teljes mértékben magunkra vagyunk utalva. Minimális segítséggel kell kitapasztalni mindent, így viszonylag sok idő telik el, mielőtt a játék kibontaná a szárnyait, és még többet kell tekerni azért, hogy ne egy parányi porszemnek érezzük magunkat a széles galaxisban.

Az első Star Nomad egy sima lövöldözős játék volt, folytatása azonban már magasabbra emelte a lécet.

A Star Nomad 2 annyi szórakozást ad vissza, amennyi munkát hajlandó vagy belefektetni, mert bizony munka a bolygóközi kommunikáció folyamatos figyelése, a vég nélküli, sokszor unalmas fuvarozás és az egyébként nem igazán izgalmas küzdelmek óvatos megvalógatása. Ha azonban mindez nem zavar, vagy éppen pont arra vágysz, hogy sallangok nélkül, saját magadnak taposd ki az ösvényt, és szeretnél elmerülni egy élő kis mikrokozmosz ügyeiben, akkor a Star Nomad 2 jó választás lehet.

A Star Nomad 2-ban magunkra vagyunk utalva, ez pedig éppúgy áldás, mint átok, hisz könnyen lehet, hogy beleununk a monoton feladatokba.

KALÓZMÁSOLAT

Blood & Gold Caribbean!

[ÍRTA MAHMUD] *Legtöbben már gyerekfejjel megtanuljuk, hogy másolni bizony nem a legszebb dolog, legyen szó a padtárs dolgozatáról, haverunk dumájáról vagy mások ötleteiről. A játékiparban azonban úgy tűnik, ez a viselkedés tabu helyett követendő példává vált...*

Olyannyira, hogy a nagy stúdiók mellett már az indie fejlesztők is inkább a biztos befutóra tesznek, egyre messzebbről kerülve az önálló ötletekkel járó kockázatot. Az orosz Snowbird Games pedig olyan szinten csúcsra járatta ezt a felfogást, hogy első önálló játékuk egyetlen tőmondattal jellemezhető: Mount & Blade kalózokkal.

TENGERNYI KALAND

Azok kedvéért, akik kimaradtak az emlegetett zsáner vágtáiból, álljon itt egy dióhéjba szuszakolt felzárkóztató: a Mount & Blade-széria egy fiktív középkori tájra repíti a játékost, ahol kedvünkre kalandozhatunk a városok között, küldetéseket vállalva, sereget toborozva, de legfőképp lóhátról kaszabolva az utunkba kerülő rossz- és jófiúkat. A Caribbean „hatalmas" újítása, hogy egyszerűen átállítja az évszámot ezen az időgépen, így a középkor helyett ezúttal a tizenhetedik századi Karib-térséget fogjuk bejárni – értelemszerűen inkább hajón, mint lóháton.

ADATOK

KIADÓ **Snowbird Games**

FEJLESZTŐ **Snowbird Games**

MŰFAJ **szerepjáték**

MULTI **van**

INFO

A Blood & Gold: Caribbean! 2015. december 10-én jelent meg, a Steamen 19,99 euró (kb. 6300 forint), a GoG-n 18,19 euró (kb. 5800 forint).

Ettől a kézenfekvő különbségtől eltekintve azonban elmondhatjuk, hogy a Caribbean szinte egy az egyben a Mount & Blade Warband szemérmetlen másolata, a karaktergenerálástól kezdve a menükön át egészen a sokakat megosztó harcrendszerig. Ez a tény a megrögzött M&B-rajongóknak nyilván remek hír lehet, hisz gyakorlatilag kaptak egy újabb kiegészítőt kedvenc játékukhoz, a kezdő kalózaspiránsok azonban könnyen eltévedhetnek a szerteágazó opciók és összetett játékelemek dzsungelében.

A bőség zavara már a főhős megalkotásakor képes maga alá gyűrni az egyszeri játékost, a választható készségek magas száma miatt. Ám az igazi sokk az első kihajózáskor éri az újdonsült kapitányokat. Bár a Caribbean minden új helyszínre érkezve megpróbál felugró tanácsokkal segíteni az eligazodásban, a féloldalas angol üzenetek még azelőtt eltűnnek, hogy az első bekezdés végére érnénk, ezután pedig hiába keressük őket újra a menürendszer útvesztőjében. Ha tehát nem akarunk rövid úton eljutni a teljes tanácstalanságig, az indítás előtt mindenképp érdemes alaposan átnyálazni a játék ötvenoldalas kézikönyvét, és ha nem sajnáljuk a papírt, még a nyomtatás is erősen ajánlott.

De bármilyen nehéz is az első pár lépés, az alapok elsajátításával hamar megmutatkozik a Caribbean legfőbb erénye, vagyis a közel korlátlan szabadság. Karakterünk választott háttérsztorijától és tulajdonságaitól függetlenül bármilyen utat választhatunk: felcsaphatunk kalóznak, zsoldosnak vagy bérgyilkosnak, szedhetünk védelmi pénzt a bordélyoktól és meggazdagodhatunk hamiskártyásként. A békésebb megélhetést választva befuthatunk, mint profi kereskedő vagy ültetvényes, sőt a csúcsra jutva a kormányzói széket is elfoglalhatjuk. Kalandjaink során nemcsak pénzt, hírnevet is szerzünk, majd szintlépésekkel és a megvásárolható tárgyak tömkelegével még inkább személyre szabhatjuk hősünket és gyarapodó flottánkat. A játékban rejlő lehetőségek tehát finoman szólva is szédítőek, a kérdés csak az, sikerült-e ezeket megfelelően kiaknázni ahhoz, hogy maga a játékélmény is kiemelkedő legyen.

A kalózok élete sem csak játék és mese: néha a tengereken túl is kénytelenek szocializálódni, ehhez pedig egy mezei ivó a legalkalmasabb helyszín.

RABSZOLGAMUNKA

Talán senkinek sem okozok meglepetést azzal, hogy a válasz egy ormótlan ponttal zárt, határozott „nem". A játék összetettségéből fakadóan persze nehéz egyetlen bűnbakot találni, ám nem túlzás azt állítani, hogy a problémák legfőbb forrása – különösen a játék első óráiban – a már említett harcrendszer. A Mount & Blade-ből

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÖNNYŰ PÉNZ

A gyors meggazdagodás egyik legegyszerűbb módja a játék kereskedelmi rendszerének gátlástalan kihasználása. Mivel az egyes termékek árai nagyon lassan változnak, némi felfedezéssel rálelhetünk azokra a városokra, ahol rendkívül kedvező áron kínálnak egy-egy luxuscikket (ez minden esetben összefügg a helyi termeléssel). Ezekről jobb híján érdemes listát készíteni, áruikat pedig jó pénzért továbbadni.

KELL EGY CSAPAT

A játék kezdeti szakaszában a legnagyobb kihívást a puszta túlélés jelenti (különösen, ha nem áll kezünkre a Caribbean egyedi harcrendszere). Hogy megkönnyítsük saját dolgunkat, mihamarabb érdemes egy kisebb zsoldos csapatot toborozni hajóink védelmére, lehetőleg figyelembe véve az egyes fegyvernemek közti egyensúlyt. Ha akarjuk, a szárazföldi csatákat teljesen rá is bízhatjuk erre az egységre.

KOCSMÁZNI JÓ

Bár az egy kaptafára épülő városok felfedezése előbb-utóbb monoton rutinná válik, soha ne felejtsünk el benézni a helyi kocsmába! Ezek a késdobálók nem csak a környék legjobb kártyásainak és törvényen kívüli figuráinak törzshelyei: általában ide térnek be a vándorló rabszolga-kereskedők és a híresebb fegyver- és páncélkovácsok is, valamint önálló küldetéseket adó társainkat is itt ismerhetjük meg.

átemelt szisztéma a maga idejében egyenesen forradalminak számított az egérrel ívelt kardcsapásokkal és a sok gyakorlást igénylő helyezkedéssel, ám mára a suta animációk és a dinamika hiánya miatt ez inkább nyűgnek érződik, mintsem üdítő kihívásnak. Mindezt tetézi a kovás lőfegyverek korhű, ám hasonlóan körülményes használata, illetve a puszta tény, hogy karakterünk már egy jól irányzott lövéstől képes fűbe harapni. Félreértés ne essék, nem a játék alapvető nehézségével van probléma, sokkal inkább azzal a helyzettel, hogy a Caribbean azonnal a mélyvízbe dobja a mit sem sejtő játékost.

hajózva aztán belefutottam két rozoga kalózhajóba – mi baj történhet, gondoltam, nagyobb legénységgel és több ágyúval biztos a győzelem.

A mosoly azonban gyorsan lefagyott az arcomról, mikor némi manőverezés után megcsáklyázták a zászlóshajómat, az automatikusan induló csatában pedig fél perc alatt elterültem a fedélzeten. Ráadásul a történet még itt sem ért véget: először is

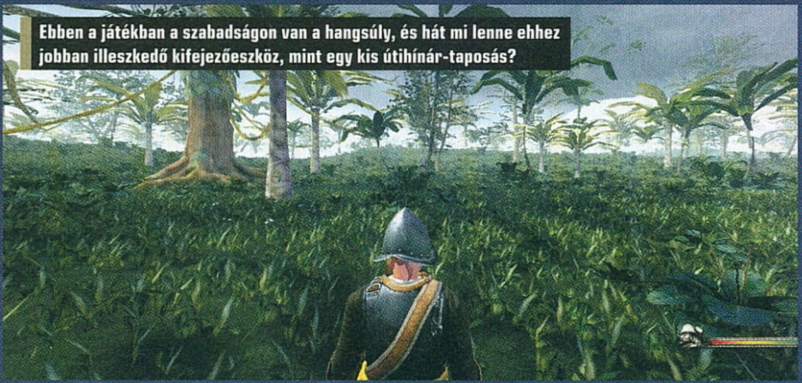
A Mount & Blade-játékok öröksége a kalózkorban él tovább, ám az évszázadok nem hoztak kellő fejlődést.

Különösen akkor tud ez fájó lenni, ha a fő erényként piedesztálra emelt szabadsággal élve úgy döntünk, a békésebb utak egyike (például a kereskedés) mellett törünk lándzsát, ám hamar szembesülünk a ténnyel, hogy ez sem ment fel minket a közelharc alól. Első karakteremmel például kifejezetten kerülni szerettem volna az ilyen vérre menő helyzeteket, és egy ideig úgy tűnt, sikerül is harc nélkül beindítani a karrierem. Az északi kikötők felé

végignézhettem, ahogy a kalózok az utolsó szálig kardélre hányják a matrózaimat, majd dolguk végeztével szépen felkapartak a deszkákról, és eladtak rabszolgának. Öröm az ürömben, gondolhatnánk, még sincs minden veszve, valahogy csak meg lehet szökni egy fránya ültetvényről is. Nos, valóban meg lehet: ha bankban félretett pénz híján nem is tudjuk magunkat kiváltani, még mindig ott az egyéni vagy a csoportos menekülés lehetősége – nyámnyila harcos lévén én nyilván az utóbbit választottam. A dolog a következő módon zajlott: egy végtelennek tűnő kukoricatáblában egyesével odaslattyogtam az egymástól azonos távolságra elhelyezett, egy sorban kapáló sorstársaimhoz, lejátszottam velük a három lehetséges dialógus egyikét, majd továbbálltam. Pontosan öt rabszolga után megvertek az őrök, majd pár nappal később ugyanezt eljátszhattam még öt rabszolgával, és így tovább, míg végül mindenkit rávettem a szökésre. Maga a lázadás azonban közel sem tartott ilyen sokáig: miután balga módon, egy szál bottal a kezemben én is rávetettem magam az őrökre, két szerencsés szökevény kivételével mindenkit leméságoltak, nekem pedig indult minden elölről, vagyis mehettem vissza a kukoricásba újabb bolondokat toborozni.

AZ ÍGÉRET FÖLDJE

Ez a bő lére eresztett példa sajnos a játék minden más aspektusát hűen tükrözi, vagyis azt az átható monotonitást, ami miatt a Caribbean végül mindenképp unalomba fullad. Néhány óra után nem találkozunk mással, csak sablonküldetésekkel és a szó szoros értelmében ugyanolyan helyszínekkel, a kereskedelem és a városmenedzsment pedig egyszerűen sekélyes és kidolgozatlan. Hiába tehát az új korszak, a hajócsaták és az eddigi Mount & Blade-játékokban nem látott opciók, a Caribbean egyszerűen nem tud élni a belé kódolt megannyi lehetőséggel, így a mérhetetlen szabadság egyelőre csak ígéret, semmi más.



Ebben a játékban a szabadságon van a hangsúly, és hát mi lenne ehhez jobban illeszkedő kifejezőeszköz, mint egy kis útihinár-taposás?

ÉRTÉKELÉS

MAHMUD

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz CPU; 2 GB RAM; 512 MB DX9 VGA; 2 GB HDD.

Mount & Blade kalózokkal, kereskedelemmel és hajócsatákkal. A koncepció ígéretes, de az egyes játékelemek gyorsan kiüresednek, borítékolva a monotonitást.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

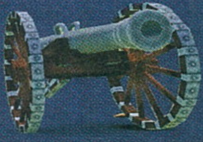
PRO

A karakter-, flotta- és városfejlesztés könnyen beszippant, a keményvonalas M&B-rajongók pedig a csatákban is megtalálják számításukat.

KONTRA

A zsánerrel ismerkedő játékosokkal szemben könyörtelen, az egyes játékelemek kidolgozatlansága miatt pedig előbb-utóbb unalomba fullad.

60%



NEMZETKÖZI VIZEK

Mivel a Karib-térség nem független városállamok sokasága, érdemes mindig szem előtt tartani a rivalizáló nagyhatalmak politikai viszonyait. A játék első szakaszában a legüdvösebb hozzáállás a teljes semlegesség, ami egyúttal azt is jelenti, hogy még véletlenül sem szabad betévednünk a kalózokat tömörítő Testvériség városaiba. Ez a tett akár azonnali kitiltásunkat jelentheti egyes államok kikötőiből.

KALÓZVADÁSZAT

És ha már kalózok: ha kicsit veszélyesebben szeretnénk élni, de egyúttal a nagyhatalmak jóindulatát sem akarjuk elveszíteni, a legcélszerűbb felcsapni kalózvadásznak. A térképen az időt minél gyakrabban megállítva keressük meg a közelben lévő, nálunk gyengébb kalózflottákat, majd csatában foglaljuk el a hajóikat csáklyázással! A zsákmány mellett így nagyhatalmi pontokat is bezsebelhetünk.

ÚT A CSÚCSRA

A ranglétra legfelső fokát a kormányzói szék megszerzése jelenti a part menti városok egyikében. Ennek eléréséhez egyrészt megfelelő szintű hírnévre, másrészt az adott nagyhatalommal való jó viszonyra lesz szükség. A posztig vezető legrövidebb út egy város visszafoglalása jóakarónk ellenségétől, illetve a klasszikus Habsburg-módszer, vagyis ha elvesszük az aktuális kormányzó lányát.

ALAPÍTÓ ATYA

Ha azonban egyik nagyhatalom holdudvarába sem akarunk bekerülni, lehetőségünk van saját frakciót alapítani. Ennek elsődleges feltétele a semlegesség megőrzése, majd egy tetszőleges város ostrommal való bevétele. Némileg trükkösebb módszer, ha visszafoglaljuk valamely nagyhatalom városát, kormányzóságot kérünk, majd amikor azt megtagadják, egyszerűen kikiáltjuk saját államunkat.

NAGY KÁROLY, KIS KIRÁLYSÁG

TOTAL WAR ATTILA
AGE OF CHARLEMAGNE

[ÍRTA TIKA] Hamarosan lesújt a Total War új pörölye, most már tényleg látótávolságban (áprilisra van kiírva) a Warhammer, de mielőtt orkokat és törpéket dobnak a darálóba, a TW: Attila is megkapja a kötelező, második kiegészítőpakkját, mert ez a világ csak így lehet kerek...

A bökős alakulatot a legvérszomjasabb harcosokból toborozták, és még dühösek is, amiért elfogyott az összes felszelhető hagyma és szalonna!

A Total War: Attiláról sok szépet és jót el lehet mondani, de a sorozat családfáján ez sokkal inkább csak egy oldalhajtás volt, mintsem új irány – sőt ha szigorúan vesszük, tulajdonképpen a Rome II önálló expanzióját testesítette meg. Szó se róla, hálásak vagyunk az apokaliptikus hangulatba oltott népvándorló seregletért, különösen a hunokért, és persze senki sem hitte, hogy a lángoló Rómával ez a kaland is véget ér. A Creative Assembly ugyanis legalább két kövér fizetős tartalmat mindig összeüt minden címhez, esetünkben az első – The Last Roman – Belizárról, a legendás bizánci hadvezérről emlékezett meg (Flavius Belisarius 505-565). Az Age of Charlemagne pedig már egy későbbi eposz, a kora középkor és egy nagy király története...

Nagy Károlyt (francia és angol nyelvterületen Charlemagne) ma úgy ismerjük, mint a keresztény Európa megteremtőjét. Ő volt az első császár a Római Birodalom bukása után, ámbár ne szaladjunk ennyire előre! Kis Pipin halálával a frankok két királyt koronáztak, a kor szokása szerint a két fiú, Karlmann és Károly egyaránt részesült az örökségből, előbbié lett a nagyobb keleti országrész, utóbbi pedig a nyugati földek felett uralkodott. A teljes kép megértéséhez hozzátartozik, hogy a kereszténység és a pápaság védelme mellett elkötelezett frankok minden oldalról ellenségekkel voltak körülvéve, keleten a szászok, délen a lombardok, nyugaton pedig a mórok és baszkok mozgolódtak. És persze északon a dánokat se felejtsük ki! Az pedig már csak hab a tortán, hogy a mai Magyarország területén megtelepedő avarok is elkezdtek nyugat felé kacsintgatni. Károly gyakorlatilag végigháborúzta uralkodásának mind az ötven évét.

Gondolom, unjátok már a történelem leckét, úgyhogy fordítsuk le a Total War nyelvére a fentieket. Az Úr 768.

ADATOK

KIADÓ **SEGA**
FEJLESZTŐ **Creative Assembly**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **van**

INFO

A 2015. 12. 10-én megjelent Age of Charlemagne DLC 14,99 eurót (4700 Ft) kóstál, a telepítéséhez szükséges az alapjáték.

esztendejében járunk, és a két évszázados ugrás miatt most egy teljesen új kampánytérkép fogad, amelynek a Kárpát-medencénél húzták meg a keleti határát – tehát nagyjából a fele a réginek. A játszható frakciók közül az első kiemelt természetesen Nagy Károly frankjai, a maradék pedig a problémás szomszédságból áll össze – azaz a lombardok, dánok, avarok, szászok, aztán a kordobai emirátus, valamint a keresztény Asztúria az Ibériai-félszigeten és Mercia az angol térfélről. Meglepő, de Karlmann nincs a meghívottak között, ahogy Bizánc távolmaradása is furcsa lehet a térképről. Nos, mindkét dolog magyarázata a múltban gyökeredzik: egyrészt Karlmann korai halálával inkább a megörökölt országrész és annak problémái (az utódlás nem volt sima ügy...) tűnt érdekesnek a stáb részéről, másrészt Bizáncot Károly nagy ívben elkerülte, ráadásul a The Last Roman azt a területet már alaposan körüljárta, úgyhogy nem is igazán hiányzik.

RÉGI ERÉNYEK, ÚJ KALANDOK

Az alapjáték után nem meglepő, hogy gyönyörű a domborzat, és bizony előfordul, hogy Kaposváron esik, miközben pár tartománnyal odébb már verőfényes nyár tombol. A kampányfelület tulajdonképpen csak apróságokban változott, ebből az egyik a korhoz idomuló egységkártyák megjelenése. A kereszténység terjesztése a Charlemagne egyik fő csapásiránya, erről árulkodnak az új egyházi épületek: templomok, kolostorok, valamint hogy az ügynök trió talán legfontosabb tagja a pap lett. A térképen folyamatos valláshábrú zajlik az új és a régi hit követői között, sámánok, imámok szítják a tüzet, és szinte minden birodalomnak meg kell küzdeni a belső démonaival, lázadó, szeparatista seregek képében. Persze ugyanezen birodalmakhoz tartozik egy-egy előre megírt eseménysor is, ami mondjuk, a frankok esetében azt jelenti, hogy a lombardok és a Szentszék vitájában állást kell foglalnunk, és Karlmann halála után is

TIPPEK, TRÜKKÖK

EZ MINDIG BEJÖN

A legolcsóbb lándzsás gyalogságból minimum féltucat, aztán ugyanennyi íjász, valamint a széleket lezáró lovasság kombinációjánál nincs jobb taktika. A lándzsások alakzata ütközőzónaként fogja fel az ellenség derékhadát, amíg a lovasaink szétkergetik az övéit, és letarolják az íjászait, aztán ha marad még a lovasságból valami, akkor egy laza kanyarral hátba támadhatják a lándzsákon fennakadt gyalogságot.

ÍGY KEZDD EL!

Új játék esetén az első dolgunk legyen, hogy minden lehetséges diplomácia partnerrel kereskedelmi egyezményt kötünk. A provinciákat járjuk körbe, ahol a legkisebb a boldogság oda tegyük a kormányzókat. A sereget mindig a bevételek rubrikához igazítva kezdjük felfejleszteni, és használjuk a stratégiai térkép szűrőit, hogy lássuk, hol kevés a kaja, vagy hová kell a papokat küldeni (gyenge vallás).

SIMA ÚT!

Az oszd meg és uralkodj elv itt nem segít, mindig két teljesen feltöltött sereg haladjon egymás közelében, és együttesen bármilyen ostromot izomból (autobattle) le tudnak nyomni, amivel rengeteg időt megspórolunk. Okos dolog egy kémet mindig előre küldeni – megnézni milyen erőkkel vár a szomszéd, és egy bérgyilkost is betárazni, hogy az ellenség ügynökeit még helyben le tudjuk nyomni.

JÁTSSZUK LE!

Fontos, hogy minden, a tartományunkat ért támadást kötelező kézi vezérléssel lejátszani, általában a kétszeres túlerő még a gyenge helyőrséggel is abszolválható, vagy legalább úgy meggyengítjük az ellenfelet, hogy később könnyebb lesz vele elbánni. A legbelső, fallal körülvett gyűrűbe húzódunk vissza, a bejárat mellé a falhoz mennek az íjászok, a két feljárót pedig lándzsások őrizzék kötött formációban!

KÖVETŐD LEGYEN

A csatákat eldöntő tényezők közül az egyik, hogy kinek a generálisa hal meg előbb. A miénk az íjászok mögött legyen, amolyan végső tartalékként, elég közel, hogy bónuszt nyomjon a lándzsásokra, az ellenfélét viszont, ha lehetőség adódik, ne kíméljük! Szintúgy nem árt egy balliszta beszerzése, kiválóan bontja az ellenség védőtornyait, és néhány tüzes golyó a sorok sűrűjében remek bevezető lesz.

A CSALÁDBAN MARAD?

A családfán két dologra illik figyelni: az egyik, hogy senki loyalty-értéke ne süllyedjen túl alacsonyra, a másik pedig, hogy külső (nem családtag) embereknek nem adományozunk magas rangot. Az influence-érték a kulcs, ha valakinek túl nagy, öljük meg vagy fogadjuk örökbe, majd ő is fogadjon örökbe valakit, aztán nősüljenek. A család és a külső tagok influence-viszonya határozza meg a tényleges hatalmat.

NAGYGENERÁL

A karakterek fejlesztésénél nincs sok újdonság, a kormányzók plusz adóra, és az építési költség lefaragására, a hadvezéreknél pedig a kampánytérképen a gyors haladásra adtam sűrű voksokat, családtagok/uralkodó esetében persze az influence növelése az első. A seregeknél egyértelműen az íjászat ágat kell kimaxolni, ott nyerjük a legtöbb bónuszt és általában ezek döntik el a csatákat, szóval ne fukarkodjunk a nyilasokkal!

The Last Roman

Egy bizánci hadvezér meglehetősen érdekes életútját bemutató kampány előzte meg jelen tesztünk tárgyát, és az általa vezetett expedíciós sereg újra bevette az örök várost, Rómát. A játékos akár a nyugat új urává is válhatott, vagy megmaradt annak a mindhalálig lojális és becsületes karakternek, akit a történelemből ismerünk. Kapcsolódik egy érdekes legenda is Belizárhoz, nevezetesen Justinianus császárhoz fűződő viszonya meglehetősen egyoldalú volt, amíg a nagy hadvezér sorozatos győzelmekkel bizonyította hűségét – de koholt vádakkal perbe fogták (eddig ez bizonyított tény), ám a szóbeszéd szerint az irigy uralkodó meg is vakította, és arra kötelezte, hogy a főváros utcáin kolduljon. Hiába, néha jobb, ha az egyszeri római nagyúr visszavesz az arcából...

lesznek elvarratlan szálak. Mindenesetre azt azért jegyezzük meg, hogy a Total War sosem jeleskedett a történetmesélésben, és bizony előfordul, hogy a sablon elcsúszik, továbbá a MI az utóbbi idők legkisebb térképén sem brillírozik. Konkrétan a hódító szándékot hiányolom: kifoszt egy tartományt, de nem foglalja el, normááális? Az avarok kivételével szinte senki nem terjeszkedik, márpedig így a végjáték eléggé unalmas lesz. A frank sikerek kulcsa amúgy a nehézfegyverzetű lovasság volt, meg persze a feudalizmus alapjain kibontakozó lovagi életforma – értsd a vazallus nem jutalomként kapta a földet, hanem katonai szolgálat fejében, amire a hűbéreskü kötelezte. Nos, itt akad egy hibás láncszem a gépezetben, mert a TWA-ba bevésett provinciális rendszer és a kormányzói méltóság nehezen feleltethető meg ennek, és ugyan a kiosztható titulusoknál próbálták kompenzálni, de azért messze nem tökéletes a rendszer. Érdekes volt viszont a családfa és a hatalom alakulása, ami megint szinte egy az egyben

300 új egységet kapunk a DLC-ben, ezek viszont tényleg csak a legapróbb részletekben térnek el a már ismert variánsoktóll.

hasonló formációkkal találkozunk, és hogy most egy lombard, szász vagy frank spearmen milyen nüanszokban különbözik, csak a legelszántabbak veszik észre. A lamellás vértek, kombinált fegyverzetek (íj és kard, esetleg lándzsa) drága mulatságok - ezekből kevés jutott, és ha valóban új színeket szeretnél látni, az Ibériai-félszigetet vedd célba, mert ott a mórok tényleg elütnek a tömegtől. A fejlesztésben amúgy érzésre kevesebb a láncszerű elem, tehát ha valami szokatlan, mondjuk,

Igazából rajongóknak készült csomag, ami tartalmában nem túl terjedelmes, de mégis megéri az árát, mert elég jól sikerült.

jött át az alapműből. Nos, a nagy birodalmakat belülről feszítő erők (hataloméhség, megosztottság) itt azért egész jól működnek. Az országos ügyekhez emellett hozzácsapódott egy új tényező is, a háborús kimerültség (War weariness), aminek a mutatója csak akkor jelenik meg a fejlécen, ha sikerül belefutnunk egy sorozatos vereséghullámba, és jelentem, alaposan odacsap a morálnak – a másik oldalon persze az ellenség is megszenvedi ugyanezt.

TALPIG VASBAN...

A hadviselésben közel 300 új egység jelent meg, ezek többnyire erősebb vértekbe bújt kardos, lándzsás tagok, vagy például a keleti kataphraktok mintájára szerveződő lovas alakulatok, mint a teljes páncélzatú frank scola cavalry. Érdekes módon az avarokkal pedig gyakorlatilag a hun harcmodort vihetjük tovább, hisz az íjjal felszerelt könnyűlovasság ugyanazokat az erényeket csillogtatja – príma hit&run egységek. Európa közepén azért nem mondanám, hogy az újdonság varázsa elemi erővel csap le, mert nagyon az erős ostromarzenál felé mozdulnánk, akkor egy teljesen önálló útra kell lépünk, és az ilyen kisebb-nagyobb zsákutcákba futó történetek miatt nem lehet csak úgy átrobogni az egészen.

EGY ÁTLAGOS KALAND?

Az Age of Charlemagne bővelkedik csatákban – ez természetes egy Total War játéknál, mint ahogy az is, hogy az Attila megjelenése óta folyamatosan csiszolódó mechanizmusok mostanra értek össze igazán. A harcmezők megjelenítése mindig is a sorozat nagy erőssége volt, itt sincs másképp, gyönyörűen felépített városok és települések látképébe rondíthatunk bele néhány tüzes lövedékkel, és a gigászi ostromok/csaták mellett rengeteg finomra hangolt mészárlással találkozunk. A gépi intelligencia persze itt sem táltosodott meg, de azért nem is sík hülye, a szárnyakon a lovasrohamokat például biztosra veheted. Ami a végső értékelést illeti, alacsony ár, kis térkép, érdekes korszak – viszont semmi komoly újdonság, úgyhogy csak az alapjáték rajongóinak ajánlanám.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3GHz CPU, 3GB RAM, GeForce 8800 GT vagy ATI Radeon HD2900 XT (Intel HD4000) VGA, 35GB HDD.

Egy rutinból lehozott expanzió, tisztességes iparosmunka, de nem annyira változatos és újszerű, hogy a Warhammerről elvonja a figyelmet.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Mégis csak egy új kor, 8 frakcióval, elég erősen bevasalt bakákkal, és persze a totális háború minden finomsága.

KONTRA

A passzivitás, a gyenge kampány AI, és a kevesebb kihívást nyújtó térkép.

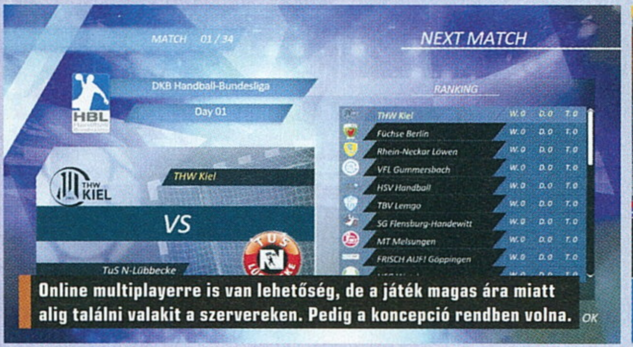
80%

ABLAKON KIDOBOTT PÉNZ

HANDBALL 16

[ÍRTA BÖJTI] VÉGRE MEGÉRKEZETT A VÁRVA VÁRT JÁTÉK, AVAGY A HANDBALL 16, AMINEK TESZTELÉSI JOGAIÉRT VÉRES HARCOK DÚLTAK, ÁM EGY LAPOS ÜTÉSSEL ÉS EGY JÓL IRÁNYZOTT KÉPESSÉGPONT FELHASZNÁLÁSÁVAL VÉGÜL LEGYŐZTEM CHRIST, AKI MINDENÁRON LE AKART CSAPNI A PROGRAMRA.

Vannak olyan produkciók, amiknek beérkezésekor egyként állunk fel, és a Himnuszt elszavalva nyújtjuk kezünket a főszerkesztő felé, hátha a sors kegyes. Nos, a Handball 16 nem ilyen volt, elvégre bár komoly csatát vívtunk érte, mint kiderült, félreértettem az eseményt, így az időközben elhangzott kérdésre gyorsabban reagáló Chris inkább passzolta a tesztelés jogát, nem pedig elmarta. A Chocho által következetesen „kidobósnak" hívott korong így végül az én asztalomon landolt, az meg már egy másik történet, hogy hány éjszakát sírtam át eme történet következtében. Mert hát mit vártunk a kiegészítőkre szakosodott Bigben Interactive istállójából? A Rugby World Cup 2015 után semmit, a WRC-n kívül ugyanis nem sokat tudnak felmutatni a franciák.



Online multiplayerre is van lehetőség, de a játék magas ára miatt alig találni valakit a szervereken. Pedig a koncepció rendben volna.

Böjti nagyon várta már e remek játék tesztjét. Engedtük, hogy megírja, azóta mindenkit szeret, még Christ is...

KÉZBEN A LABDA

Na, de ne legyünk ennyire előítéletesek! Már csak azért se, mert a műfaj nem túl közkedvelt, a sportág pedig a mostohagyermekek közé tartozik a videojátékok világában. Emiatt ha valaki a kézilabdázás virtuális változatára vágyna, nem sok lehetősége van, a Bigben pedig erre az űrre csapott le gyorsan, mert ugye kiváló érzéke van azzal kapcsolatban, mire is vágynak a gamerek.

Előzetesen annyit meg kell említeni, hogy a főmenü terén semmiképpen sem ilyen opciókra. A karrieren és szezonjátékon túl csak a többjátékos szegmens érhető el, a betanítás pedig kimerül néhány szöveges összeállításban. Utóbbi miatt jó sok gyakorlásra van szüksége mindenkinek, aki nem keni-vágja a sport szabályait és jellemzőit, mert hát attól még nem leszünk sztársportolók, hogy látjuk, melyik gombokkal lehet kapura dobni, passzolni, vagy éppen cselezni. Mozdulatból egyébként van pár, például ugrásból is betalálhatunk az ellenfél hálójába, a célzáshoz pedig egy kis belassulás segít (kör-ikon jelzi, merre irányítjuk a labdát). De védőként is megkeseríthetjük a támadók életét, avagy a karnyújtogatás, a forgolódás, lökdösődés ezúttal is tetten érhető. Pont, mint az iskolában, amikor kötelező volt lasztival a kezünkben bohóckodni, bár közünk nem volt a labdajátékokhoz.

OCCCÓ, KICCI

A Bigben kiadásai mindig arról híresek, hogy minimális ráfordítással akar sok pénzt keresni a kiadó. A túlárazott érték nem felel meg a minőségnek, a tartalom és a külső pedig inkább egy 10 eurós alkotást idéz ezúttal is. A karrierben lévő karakterkialakítás nagyon gyenge lábakon áll, a felsorakoztatott francia, spanyol, német és dán csapatok alig emlékeztetnek igazi önmagukra. A droid közönség tagjai, a szintén gépies játékosok mozgás közben inkább viccesek, mintsem életszerűek. A labda szinte belesiklik az emberek kezébe (van egy fura íve), miközben a sporttársak egyébként bután állnak, egy-egy mozdulatváltás pedig akadozva és mindenféle átmenetet nem ismerve történik meg. Mondjuk, a kommentálás sem megy olajozottabban: pár szó után elfogy a téma, ugyanazokat a sorokat ismételgetik a mikrofonnál ülők, de az is előfordült, hogy egy meccs minden új támadásánál beragadt egy-két betű, amiknek dallamos ismételgetése egyfajta capellaperformanszt eredményezett. Mindent a l'art pour l'artért.

Szóval ne várjunk olyan profizmust, amilyet a FIFA- vagy NBA-sorozatoknál szoktunk meg. A grafika szintúgy a közepes megvalósítás szintjét veri, a pályák elég unalmasak, egyformák, mindenféle látványosságtól mentesek. Ami azonban talán a legzavaróbb: kameranézetből mintha csak kettő volna, az észrevétlen átsiklás esélytelen, minden térfélváltásnál megfordul a szög, méghozzá döcögősen, mintha csak sínen húznák a felvevőt, az egyébként láthatatlan bírók lábán átgördítve.

Persze rá lehet érezni a Handball 16 ízére. Ha kifejezetten ez a téma vonz minket, akkor vannak jó pillanatok, de sokat elmond, hogy online is alig találunk valakit. Ilyen árazás mellett persze ne is várjunk tömegeket.

ADATOK

KIADÓ **Bigben Interactive**

FEJLESZTŐ **Eko Software**

MŰFAJ **sport**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

AMD Phenom 9850 2,5 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce 8800 GT / Radeon 6570 VGA, 9 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Kézilabda mesterfokon. Helyett: minimalista megvalósításban, kevéske tartalommal, gyenge kivitelezésben. Mondjuk pont erre számítottunk.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Ha valaki erre vágyna, az néhány egészen szórakoztató meccset is letudhat. Ha nem jön be egy bug a képbe. Ha megmozdulnak a játékosok. Ha nincs semmi más elfoglaltságunk.

KONTRA

Gyatra megvalósítás, kisebb bugok és hanghibák. Mindezt pedig sikerült annyira túlárazni, amennyire csak lehetett. Ablakon kidobott pénz.

40%

„Há' mondtam én, hogy egyformák a termek, mester!" - érvelt Kidob Ottó profi kézis, miután összekeverte a kapukat. Sebaj, ösztöndíjas!

VARRÓ TANODA ÚJONCOKNAK

COSPLAY MAKER

[ÍRTA **DREAMER**] Valamilyen szinten minden ember találkozik a beöltözés örömével. Főként gyermekkorunkban, amikor farsangkor katonának, mágusnak vagy királylánynak maszkírozzuk magunkat. Ám akadnak, akik felnőttkorukban sem adják fel ezt a szenvedélyt.

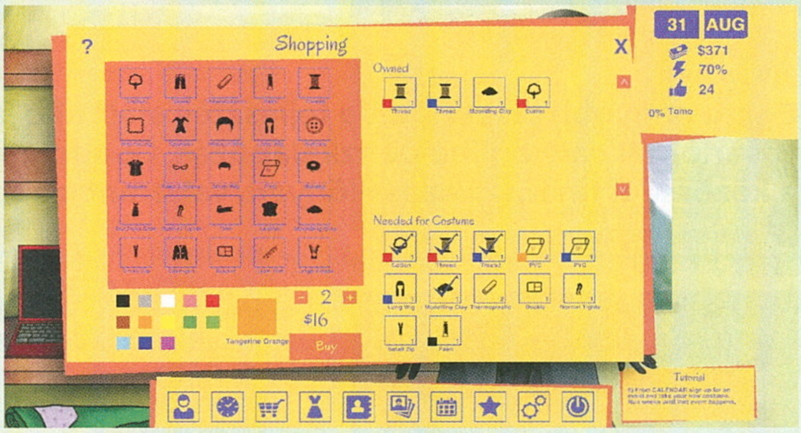
A cosplay az előadóművészet egyik ága, és főként az anime kultúra része. Gyakorlói jelmezekbe bújva személyesítenek meg egy-egy ismert karaktert - ebbe a világba akar becsalogatni minket a Cosplay Maker.

JÖVÉS-MENÉS

Történetünk főhőse egy lány, aki maga is felcsap jelmezesnek. Conról-conra járva megismerkedik új arcokkal, akikkel később közelebbi kapcsolatba is bonyolódhat. Ahogy ismertebbé válik, egyre több és több ismerősre tesz szert, köztük lesznek fotósok, nevesebb cosplayerek és lelkes rajongók. De egy nap begyűrűzik életébe a dráma: megjelenik az interneten egy maszkos alak, és hadat üzen a cosplay-közösségnek. A hét főbűnt példaként felhozva, videókban borzolja a kedélyeket: első megmozdulásakor a bujaságot célozza, és kompromittáló fényképeket hoz nyilvánosságra. A fotókon hősünk egy ismerőse szerepel, ezért rögtön személyessé fajul az ügy…

SZÖVÉS-FONÁS

Szóval a történet kellőképpen érdekes, és ha fogékonyak vagyunk rá, pillanatok alatt beránt. Ellenben a játékmenet nem éppen a Cosplay Maker erőssége. Cosplayerként az a feladatunk, hogy jelmezbe bújva

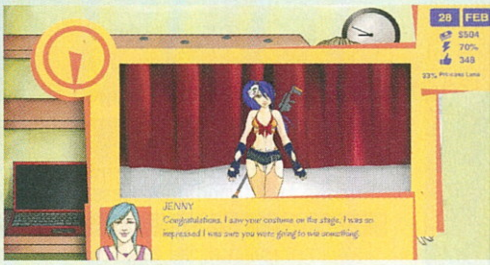


szerezzünk magunknak ismertséget. Ezt megtehetjük úgy, hogy magunk készítjük el a ruháinkat, vagy drágán megvásároljuk a már kész változatokat. Mondani sem szükséges, hogy az igazi élményt az előkészületek jelentik, amikor heteken át dolgozol egy versenyre szánt darabon, hogy aztán végre megmutathasd a nagyvilágnak. Ezt az érzetet remekül átadja a játék, viszont kb. ennyi az összes pozitívum, amit el lehet róla mondani.

A játékmenet „tipikusan menedzselős": az elemek szorosan egymásra építkeznek, célunk pedig, hogy hetente beosszuk, milyen feladatokat akarunk ellátni. Három időpontra szabhatunk ki

> **Cosplayernek lenni állítólag klassz dolog, e játék azonban pont hogy unalmasnak mutatja a hobbit.**

tennivalókat: napközbenre, hétvégére és éjszakára. Tevékenységekből nem akad temérdek: elmehetünk dolgozni, pihenhetünk, kutathatunk a weben, szocializálódhatunk, és chatelhetünk a barátainkkal. Mindhárom időpontra egyetlen cselekvés jut, tehát ha a hét napjain barátkozni akarsz, viszont kevés a pénzed, akkor este vagy a hétvégén munkát kell vállalnod. A jó hír az, hogy bármit bármikor elvégezhetünk. Ha úgy tartja kedvünk, akkor éjjelente dolgozhatunk fodrászként, napközben keresgélhetünk referencia után a neten, és hétvégén varrhatunk. Két dolog van, amire fontos odafigyelnünk, ebből az egyik a bankszámlánk egyenlege, hiszen ebből fogunk gazdálkodni. Az anyagköltségét vagy a kész ruha árát a megkeresett pénzünkből fedezzük, nincs lehetőségünk hitelt felvenni. A második odafigyelnivaló az energiaszintünk. Amennyiben túlságosan



alacsonyra csúszik a mérce, nem leszünk képesek sem munkába menni, sem a jelmezünket készíteni.

TOLDÁS-FOLDÁS

A Cosplay Maker legnagyobb problémája a repetitív játékmenet, a karakterek lapossága, illetve a szinkron hiánya. Hiába érdekes a történet, ha nem viszi rá az embert a lélek, hogy még egyszer végigüljön egy hetet, mialatt újra és újra az ismétlődő, és mellesleg a végletekig butított animációkat nézi. Előre tekerni vagy gyorsítani nincs lehetőségünk, sőt még csak járni sem hagyhatjuk őket a háttérben a fel-felugró üzenetek miatt, amik az OK gomb megnyomásáig szüneteltetik a jelenetet. A játék egyetlen tényleg jó eleme a zenéje. Fergetegesen jó jazz- és swing-válogatást tartalmaz, minden aktivitás alatt más melódia szól. Azonban még ezt is sikerült elrontani az ismétlődéssel: a heti ciklus végzése közben 5 dal váltakozik véletlenszerűen, ami az első másfél órában élvezetes, de azután idegesítővé válik. Egy szó, mint száz, a Cosplay Maker nem inzultálja az intelligenciádat, és cseppet sem offenzív, viszont rettentően könnyen felejthető, ismétlődő és unalmas.

ADATOK

KIADÓ
Locked Door Puzzle

FEJLESZTŐ
Locked Door Puzzle

MŰFAJ
menedzser

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB DX9 VGA, 1 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Azoknak ajánlanám, akik ki szeretnék próbálni a cosplay-életérzést, illetve a veteránoknak, akik könnyen azonosulnak a történettel.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Érdekes történet, egész jó hangulattal és zenével.

KONTRA

A játékmenet lapos és unalmas, a művészeti stílusa pedig kifejezetten csúnya.

55%

Szexi kis top, szakadt harisnya, rongyos kesztyűk és jó sok bőr. Szuper, mehetünk is az iskolába! Csak a játékfegyverünket el ne kobozza a tanár!

A KÖZÖSSÉGI FINANSZÍROZÁS ÉS A KORAI HOZZÁFÉRÉS ELŐNYEI, VESZÉLYEI

Fizessünk előre?

[ÍRTA **JOHNBART**]

Egyre nagyobb teret hódít a fejlesztés alatt álló játékok piacra dobása, és a potenciális vásárlóktól való online pénzkalapozás. Gondolatébresztőnkben a korai hozzáférés és a közösségi finanszírozás előnyeit, valamint buktatóit vesszük számba.

Hadd kezdjem az alábbi oldalakat egy férfias vallomással: e cikk megírására a játékfejlesztés két, a bevezetőben említett újhullámos modelljével kapcsolatban szerzett negatív tapasztalataim késztettek. Ennek ellenére előrebocsátom, hogy nem szeretnék pálcát törni felettük, mivel alapvetően remek ötletnek tartom mind a korai hozzáférést (innentől early access, avagy EA), mind a közösségi finanszírozást (innentől crowdfunding). Ez azonban nem azt jelenti, hogy rögtön a pénztárcához kell nyúlnunk, ha a szemünk elé kerül egy érdekes kezdeményezés, a jó ötletek mellett ugyanis az elmúlt években szép számmal akadtak olyan próbálkozások is, amelyek soha nem jelentek meg, ha mégis, akkor csalódást okoztak, vagy pedig átverésnek bizonyultak. Cikkünkben a fentebb felsorolt esetekre fókuszálunk, hogy megmutassuk, mire kell odafigyelni, mielőtt pénzt vágnátok egy jónak tűnő ötlethez.

PÉNZ, SIKER, CSILLOGÁS

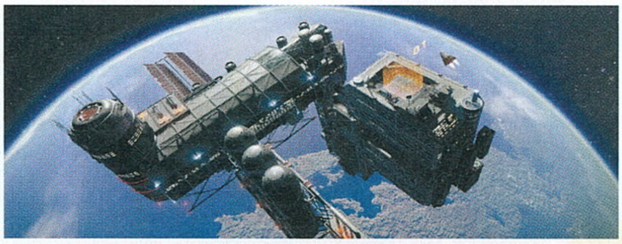
Bár a crowdfunding elterjedését a Broken Age Kickstarter-kampányától, míg az EA-modell berobbanását a Minecraft alfájától számítja a közvélemény, ezen (napjainkban összefonódó) modellek már régóta léteznek. Az első sikeres videojátékos crowdfunding-kampány pl. már 2009-ben lezajlott (a Resonance című kellemes kalandjátékra kalapoztak), az EA kiadási stratégia pedig 2004-re datálható – a Mount & Blade korai változata jelent meg akkor.

Persze mindkét trend az elmúlt pár évben kapott szárnyra: Kickstarteren kalapozni főleg a Wasteland 2 sikere óta menő, míg az EA-t a Steam állította rivaldafénybe. E lehetőségek pedig az elmúlt években számtalan szórakoztató játékot termeltek ki: a Shadowrun Returns, az Elite: Dangerous, vagy épp a Broforce léte is főleg a crowdfunding, illetve EA modelleknek köszönhető.

MI A TANULSÁG A FENTIEKBŐL?

Az, hogy a crowdfunding és az EA nem az ördögtől való, főleg ha egy már bizonyított fejlesztő, vagy egy kisebb összegből is megvalósítható ötlet áll a kalapozás mögött. A kulcs a bizalom és az óvatosság egyensúlya: ha a gyűjtés jól halad és ésszerűnek tűnő célokat ígér, vagy az EA-változat vásárlói visszajelzései pozitívak, akkor ne féljünk pénzzel támogatni a jónak tűnő ötleteket, mert jó eséllyel megérik a befektetést.

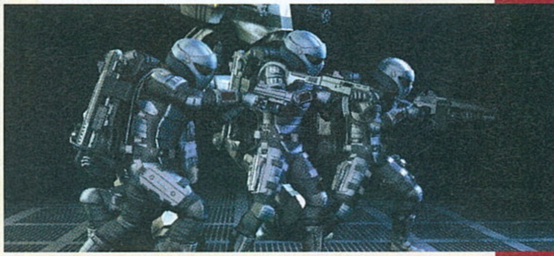
A korai hozzáférés és a közösségi finanszírozás több kiváló játékot hozott el, többek között a Broforce-ot, az Elite: Dangeroust és a Wasteland 2-t.



KÉSZ LESZ EZ VALAMIKOR?!

Egy szép világban cikkünk az előző dobozzal be is fejeződne, az élet azonban nem csak játék és mese: egy jó lendülettel elrajtoló játéknál is előfordulhat, hogy fejlesztése nehézségekbe ütközik, hegesztése így lelassul, vagy teljesen le is áll. Ez pedig sajnos bárkivel előfordulhat: indie fejlesztők, rutinos szoftvermunkások és igazi veteránok is limbóba kerülhetnek. Eme fejlesztési pokol legjobb EA-példája minden bizonnyal a magazinunkban korábban már bevizsgált Interstellar Marines. A Zero Point Software sci-fi taktikai akció-szerepjátéka (amiből jelenleg csak az „akció" jelző állja meg úgy-ahogy a helyét) ugyanis már 2005 (!) óta készül, bár ebben a 11 évben benne van pár esztendőnyi csőd okozta kényszerpihenő is. A jelenlegi felállásban 2009 óta hegesztik a játékot, a Steamen 15 euróért (kb. 4800 forint) kínált build azonban mindennek tűnik, csak hétévnyi kemény munkának nem. Cirka egy tucat (zavaróan ugyanazon pályaelemekből épített) kiképzőpálya, egy a DayZ ihlette 64 fős online túlélő-játékmód, egyetlen fajta ellenfél és három fegyver várja a jövő űrkatonáit, miközben a játék eredeti elképzeléséből (azaz az epikus, háromrészesre tervezett, történetközpontú kooperatív kampányból) még mindig semmit nem látni néhány hétéves koncepcióvideón kívül. A jelenlegi tempó és a csapat kis létszáma mellett pedig valószínűleg ez az évtized végéig így is marad – a terv érezhetően túl nagy falat a kis stúdiónak. Az IM persze korántsem az egyetlen belassult fejlesztésű EA FPS – nem mehetünk el szó nélkül a fentebb emlegetett DayZ, illetve annak konkurenciája, a Rust mellett sem: míg előbbi 2012 nyara óta készül nyögvenyelős tempóban, utóbbinak teljesen újrakezdték a fejlesztését is. A Rust játékostábora viszont csak egy csoport azok közül, akik végül nem azt a játékot kapják meg, amit eredetileg bezsákoltak: meglepő példát autóversenyzős fronton is találni. A kitűnő Rally Trophyt és a FlatOut-sorozatot is jegyző Bugbear Entertainment ugyanis a Next Car Game: Wreckfest című roncsderbijét gyúrta át érthetetlen okokból belépőszintű finn rallycross (avagy „folkracing") szimulátorrá. Mondanom sem kell, hogy a játékosok zöme egyáltalán nem tolerálta az egyébként teljes rádiócsendben levezényelt koncepcióváltást, a pre-alfa állapotú játék így a 2015 nyári update-je óta zömében negatív értékeléseket kap.

A DayZ még mindig készül, a Rustot újrakezdték. Pedig mindkét játék sokat tett az EA-üzletmodellért.



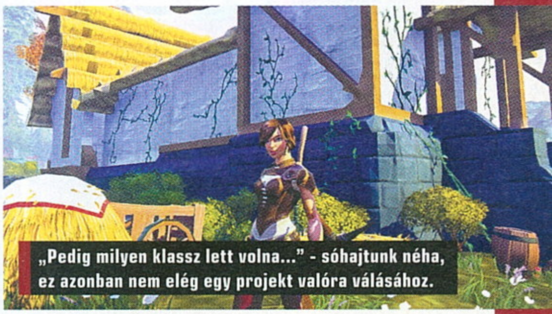
MI A TANULSÁG A FENTIEKBŐL?

Az, hogy kutakodjatok egy kicsit, mielőtt kinyitjátok a pénztárcát! Amennyiben egy futó crowdfunding-kampányról van szó, olvassátok át, hogy a kért összegért cserébe mit ígérnek a fejlesztők – ha valakik pl. 50 000 dollárból (14,3 millió forint) akarnak kihozni egy CryEngine-hajtotta single- és multiplayer FPS-t minden jelentősebb platformra, akkor eleve nem vehetők komolyan. EA játékok esetén pedig nézzetek utána a játékról írt cikkeknek és felhasználói véleményeknek! Ha arányában sok a negatív komment, vagy a frissebb vélemények zöme kritikus hangnemű, akkor ott lehet, hogy gubanc támadt a fejlesztéssel!

HAMVÁBA HOLT ÖTLETEK

A fejlesztési nehézségek pedig olyanok, mint a magyar igazság: odavannak a hármas számért, a fentebb taglalt limbó ugyanis három végkimenetellel járhat. Egy: a játék megjelenik és szórakoztató lesz (ez ugye az ideális eset). Kettő: megjelenik, de azt kívánjuk, bárcsak ne így lett volna. Három: a játékba beletörik a készítők bicskája, és a fejlesztés elhal. Noha ez utóbbi eset ritka, sajnos vannak példák rá – a bukás általában pénzhiányból, vagy a megoldhatatlan fejlesztési problémákból adódhat.

Példákat pedig mindkét fenti okra hozhatunk. A nagyon ígéretesnek tűnő Under the Ocean esetében a játék programozója pl. egyszerűen lelépett, miután a fejlesztésre összekalapozott pénz elfogyott, a Yogscast YouTube-csatorna „hivatalos" játéka, a Yogventures esetén ugyanakkor a fejlesztéssel megbízott brigád egyszerűen felélte a pénzt. Tette ezt egyébként úgy, hogy a Kickstarter-gyűjtéssel az előirányzott 250 ezer dollár (71 millió forint) helyett 567 ezret (162 millió forint) sikerült összekalapoznia a csatornának, a törlés így persze ordas nagy botrányban tetőzött. A legnagyobb arcvesztést e téren azonban a fentiek ellenére sem a Yogscast, hanem a Steam Greenlighton átengedett egyik első indie játék, a Towns vezető fejlesztője, Florian „Moebius" Frankenberger szenvedte el. A jópofa városépítős programnál 2014 májusában robbant a bomba, amikor Moebius bejelentette, hogy a rossz eladások miatt befejezik a még vastagon korai hozzáférésben álló játék fejlesztését. Moebius közleménye már önmagában is meglepő volt (elvégre közel 200 ezer darabot adtak el a programból), de az indulatok azt követően szabadultak el igazán, amikor közölte, hogy a Towns befejezése helyett egy fizetős folytatásba kezdenek, amibe minden újítást beleraknak majd, amit a félbehagyott etapba nem sikerült. Gondolom, sejtitek, hogyan reagálta ezt le a közösség...



„Pedig milyen klassz lett volna..." - sóhajtunk néha, ez azonban nem elég egy projekt valóra válásához.

MI A TANULSÁG A FENTIEKBŐL?

Az, hogy kisebb játékok és stúdiók esetén nem árt az óvatosság, mert a fentihez hasonló bukások esetén sem a crowdfunding portálokra, sem a Steam EA programra nem lehet mutogatni. Míg az előbbiek használati feltételei rögzítik, hogy sikeres gyűjtést követően nem kártalanítanak, utóbbi csak minimális mentőövet kínál. A Valve üzletszabályzata a fejlesztők részéről elvárja azok jóhiszeműségét, míg a vásárlóknak két óra játékidőn és/vagy a vásárlástól számított 48 órán belül visszafizetést nyújt, ha a játékot Steamen vették meg; a „zűrösebb" projektek kigyomlálását azonban a vásárlókra és a Steam tagokra bízza. Ismeretlen csapatok esetén fontoljuk hát meg jól a támogatást, elvégre, ahogy a fenti példák is mutatják, a sikeres rajt egyáltalán nem garantálja, hogy a játék el is fog készülni...

GYENGE ERESZTÉS

Egy fejlesztési nehézségekbe ütköző program persze nincs feltétlenül halálra ítélve, bár nem jobb a játékosok helyzete akkor sem, ha a játék végül megjelenik, csak nem váltja be a hozzá fűzött reményeket. Az utóbbi évek pedig erre is hoztak precedenst: tarthatatlan ígéretek, a kapott pénz felélése, vagy épp az igénytelen fejlesztés kibukása árnyalhatja a „rajtot". Minden bizonnyal az első két fenti ok áldozata lett a Planetary Annihilation, dacára ugyanis az eredeti terveket meghaladó költségvetésnek, az RTS végül elég foghíjas állapotban rajtolt el. Ezen pedig a start után egy évvel befutó, a játékot voltaképp befejező Titans című kiegészítő sem javított, a készítők ugyanis egy teljes játék árán dobták piacra a csomagot, amit még a csapat mellett addig kitartó játékosok sem díjaztak. Nem

takarózhat viszont a pénzhiánnyal a Stainless Steel csapata, a Carmageddon: Reincarnation zakója mögött ugyanis csak fejlesztői inkompetencia állhat, semmi más. A 2012-es sikeres Kickstarter-kampányt több csúszás után egy 2014. tavaszi Steam EA-debüt követte, majd azt újabb késések után végül egy 2015. májusi megjelenés. Chocho tesztjéből gondolom ismert a végeredmény: ocsmány, optimalizálatlan, alfaállapotban ragadt játék lett az új Carmageddon, elrettentő példája annak, hogy olykor tényleg mennyire lutri az EA és a crowdfunding-modell.

MI A TANULSÁG A FENTIEKBŐL?

Az, hogy mindenképp olvassatok utána a támogatni kívánt játéknak, és annak tükrében adjatok rá pénzt! Ha a crowdfunding kampány túl ambiciózus, vagy a nyílt bétába lépett játék még mindig nem üti meg az elvárt mércét, lehet, hogy érdemes inkább megvárni a megjelenést, és az azt övező véleményeket. Akkor biztos, hogy nem fürdünk be a fentiekhez hasonló meglepetésekkel.

KÉSZ ÁTVERÉS

Noha az EA és crowdfunding modellekben rejlő kockázatot jól jelzik a fenti afférok is, azok igazi sebezhetőségét mégis az átverések jelzik. Ezeknek pedig szintén nem voltak híján az elmúlt évek: majd minden esztendőre jutott egy szaftosabb botrány, ami jogosan rendítette meg a bizalmat e modellek létjogosultságában. A The WarZ (jelenleg Infestation: Survival Stories) vagy épp az Earth: Year 2066 csak két példa a nagyobb médiavisszhangot kiváltó EA-botrányjátékok közül, amelyeknél hamar kiderült, hogy a Steam Store-ra feltöltött játékleírásoknak kb. közük sincs a valósághoz. Csalni viszont nem pusztán alfaként eladott, pár óra vagy hét alatt összedobott programförmedvényekkel lehet, hanem elég hozzá pár nagyotmondó ígéret is. Noha figyelmes játékosok esetén a gyors pénzszerzésre játszó online csalók elég hamar lebuknak, gyanús próbálkozások ennek ellenére is fel-felbukkannak alkalmanként.

A Police 10-13-at egyelőre nem tudjuk hová tenni: átverésszaga van a dolognak, pénzt azonban még nem húztak le senkitől. Persze ami késik...

Ezek közül jelenleg a Police 10-13 nevű rendőrségi szimulátor a legködösebb, az állítólag fejlesztés alatt álló játék háttere pedig annak ellenére zavaros, hogy ötletgazdája büszkén vállalja nevét és arcát. A független ausztrál dokumentumfilmes Matt Norman jegyezte FPS/TPS ugyanis igencsak ambiciózus: „hősünk" egy szerteágazó és tartalmas sandbox zsaruszimulátort ígér, amelyben egy amerikai nagyvárosban és annak környékén tarthatjuk fenn a rendet, úgy szóló-, mint MMO-módban. Az akkurátus játékmenet minden jelentős rendfenntartói ágazatot lefedne: karrierünket járőrként, nyomozóként, kommandósként, vagy épp kutyás rendőrként is kimaxolhatjuk (az egyes ágazatok között a kötelező átképzés után szabadon váltogathatunk). Ha pedig meguntuk a jófiúi létet, akkor a játék perzisztens MMO-szegmensében bűnözőként is hírnevet szerezhetünk magunknak.

Nagyravágyó tervek? Naná, főleg mert Matt mindezt nulla játékfejlesztési tapasztalattal akarja kihozni Unreal Engine 4 alatt, PC-re, XBO-ra és PS4-re, a tervek szerint valamikor 2017-ben. Ez pedig, valljuk be, túl szép, hogy igaz legyen, főleg mert még kész fejlesztőcsapat sincs a projekt mögött – és akkor a többi gyanús jelenségről még nem is beszéltünk. Kezdjük ott, hogy a játék 2014 tavaszán egy botgyanús Steam Greenlight szavazással debütált: pár nap alatt felvoksolták a projektet, úgy hogy egyébként a leírás mellé pár koncepciórajzon kívül semmit nem csatoltak, a később közzétett renderképekről pedig kiderült, hogy a TurboSquid nevű (jogdíjmentes 3D-modelleket áruló) portálról csórták őket. A projekt fejlesztési naplói is elég fapadosak, azok ugyanis csak 15-20 perces szöveges prezentációk, amelyek másfél évig csak arról szóltak, hogy Matt befektetőkkel tárgyal, de „hamarosan" elindul a tényleges fejlesztés (a szóvihart pedig jó esetben pár percnyi, az Unreal 4 SDK-jában rögzített, érezhetően pár óra alatt összedobott „in-game" anyag követte). Változás csak tavaly októberben történt, amikor Matt meghirdette a játék „közösségi fejlesztését", mellyel moddereket és hobbifejlesztőket próbál bevonni a Police 10-13 fejlesztésébe. Azt persze mondanom sem kell, hogy ennek anyagi vonzatairól elég ködösen fogalmaz: míg azt egyértelműen lefekteti, hogy minden, a közösség által készített, de a játékba kerülő tartalom a fejlesztőcsapat tulajdonát képezi, addig a fejlesztők javadalmazásáról semmi konkrétumot nem ír az online „szerződés".

Miután a játék még nem zsákolható be, és crowdfunding kampánya sem volt (csak opcionális adakozás van), így nem jelenthető ki egyértelműen, hogy átverésről van szó – a fenti jelenségek némelyike viszont magáért beszél, akárcsak a tény, hogy a korábbi nagyotmondó ígéretlista egyre szerényebbé vált 2015 végére (az eredetileg 100 négyzetmérföldesnek beharangozott pálya például csendesen 10-re csökkent). Beszédesek viszont Norman reakciói is, amikor számon kérik rajta a fejlesztés érdekességeit, Matt ugyanis minden ilyen alkalommal becsületsértést kiált és perrel fenyegetőzik.

MI A TANULSÁG A FENTIEKBŐL?

Az, hogy legyünk éberek! Ha az ígéretek listája túl szép ahhoz, hogy igaz legyen, ha a fejlesztők fűt-fát ígérnek minden javaslatra, a közzétett képeket pedig egy Google-képkeresés más kontextusban listázza, akkor mindenképp kezeljük fenntartásokkal a projektet! Az internet népe általában hamar kiszagolja a gyanús próbálkozásokat, ne legyünk hát restek kutakodni kicsit – így jó esetben komoly fejfájástól kímélhetjük meg magunkat.

Ez már csak azért is ildomos, mivel a crowdfunding oldalak szabályzata és a Steam EA előírásai itt is önmagukat védik. Eszerint egyik szolgáltatás sem vonható felelősségre azért, mert teret adott egy átverésnek bizonyuló projektnek, mint ahogy arra sem kötelezhetők, hogy jogi eljárást indítsanak. Mind a Valve, mind a Kickstarter szerint az érett közösségen múlik, hogy útját állják a csalóknak, szóval legyenek óvatosak és kellően összetartóak ahhoz, hogy idejében jelentsék az átveréseket, és így megvédjék a játékosokat. Bár a hárítás egyértelmű, van igazságtartalma, elvégre végső soron rajtunk múlik, hogy kinek adjuk oda a pénzünket. Döntsünk hát józanésszel - így sokkal kisebb az esélye, hogy rossz lóra teszünk.

MOBA-ROVAT

VISELKEDÉSI ZAVAROK, AVAGY HOGYAN TEGYÜK ÉLVEZETESSÉ A MOBA-ZÁST

[IRTA CHRIS] Ahogy telik az a fránya idő és egyre tapasztaltabbá válok minden egyes Dota 2 meccs után, úgy vagyok kénytelen szembenézni azzal a ténnyel, hogy egyszerűen nem tudom kezelni a dühömet. Mérges vagyok mindenre és mindenkire, ez a harag pedig megmérgezi, tönkreteszi az élményt, amit a játék nyújt. De eddig és ne tovább!

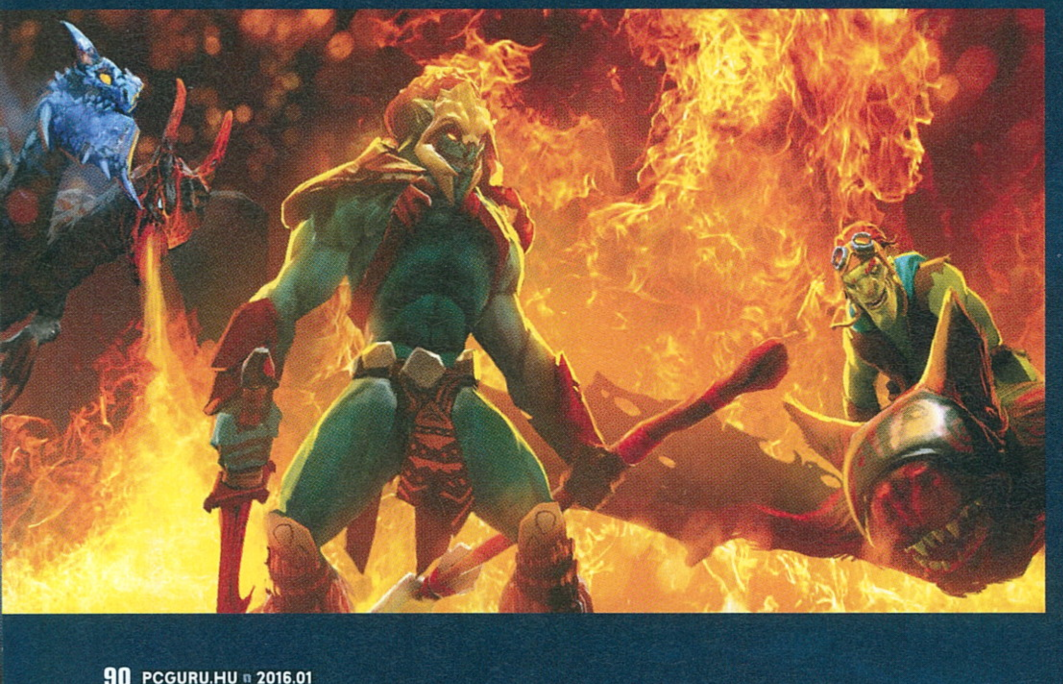
Mielőtt dühünkben átütnénk a monitort, gondoljuk át tettünket, mert minden ilyen esetben, valahol a világban felsír egy szőrgombolyag kiscica!

Tény, hogy nincs könnyű dolgom akkor, amikor célul tűzöm ki, hogy bizony mostantól én élvezni akarom a Dotát vagy akármilyen más multis játékot. Mert nagyon könnyű engedni a gonosz oldal csábításának. Mást hibáztatni valamiért, ujjal mutogatni valakire, hogy bizony itt és ott mekkorát hibázott, elképesztően könnyen megy. Ez egy természetes folyamat, hiszen ha valami nem jön össze, akkor bizony saját hibáinkkal sokkal nehezebben tudunk szembenézni, mint meglátni másokét. Nem tudjuk és nem is akarjuk beleképzelni magunkat a többiek cipőjébe, arról nem is beszélve, hogy halványlila gőzünk sincs, hogy egyes szituációkban kiből mit hoz ki egy stresszes esemény. Tudom, hiszen én is ezt csináltam. Láttam, hogy mire készül a társam, de nem tudtam időben segíteni neki, és meghalt. Naná, hogy az ő hibája volt! Minek ment oda! Meg különben is, vegyen már wardot a support. Csak nem gondoljátok, hogy én fogok?

Másokat hibáztatni egészen különös érzés. Egyrészt jól esik, mert segít kiengedni egy csomó gőzt, másrészt viszont egyre inkább elhatalmasodik bennünk a tudat, hogy csak mi vagyunk épeszű emberek ezen az egész világon. Egyre inkább narcisztikusak leszünk, amitől aztán még jobban idegesítenek minket a legapróbb döntések is, amiket nem mi hozunk.

Mert mindenki béna, csak mi nem. Lassan az is mindegy lesz, hogy milyen döntésekről beszélünk, képesek leszünk a kákán is csomót találni. Aztán egyre lejjebb süllyedünk az ingoványban, egyre több embert marunk el magunk mellől, közben pedig egyáltalán nem élvezzük azt, amit csinálunk. Tudom, hiszen én is ezt tettem.

De van kiút ebből a pöcegödörből, s bármilyen hihetetlenül is hangzik, sokkal jobban fogjuk élvezni a játékot akkor, ha megjárjuk azt. Persze ez korántsem könnyű feladat, másokat hibáztatni mindig is sokkal egyszerűbb lesz. Viszont ha úgy döntesz, hogy változtatni akarsz, meglesz az eredménye annak is. Több győztes mérkőzésed lesz, nem fogsz fél napokat puffogni amiatt, ami az előző meccs alatt történt, és a barátaid is többet akarnak majd veled játszani. Lássuk ezeket!



TARTSD MAGADBAN!

Most tedd fel magadnak a kérdést: te szereted, ha minden apróbb hibád után valaki az orrod alá dörgöli, hogy mekkora láma vagy? Szerinted milyen hatással van egy játékosra az, ha folyamatosan szidod, vagy kineveted őt? Vajon a beszólásaid mennyire fogják elősegíteni a csapatod abban, hogy megváltozassátok a végeredményt? Igen, sajnos az emberek néha hibáznak, és egy ilyen komplex játék esetében, mint amilyen a LoL vagy a Dota 2, bizony nem kevés tanulási folyamaton kell átesni ahhoz, hogy profibb szintű játékossá váljunk. Mindig lesznek nálad kezdőbb játékosok, akik nem is feltétlen olyan ügyesek vagy jó megfigyelők, mint te. Nem ismerik még a hősöket, amikkel játszanak, nem tudják, hogy mondjuk Distruptor vissza tudja őket rántani az időben, vagy Crystal Maiden odafagyasztja őket a földhöz. Tapasztalatlanok, kezdők, vagy az is lehet, hogy

elpusztult a kedvenc kutyusuk, és csak szeretnének szórakozni egy kicsit. Nem tudhatod, hogy ki ül a monitor végén.

De mindenkinél akad egy jobb. Nálad is. Azt hiszed, mindent tudsz? Biztosan volt már olyan, hogy nem találtad a helyed a térképen, vagy begyűjtöttél három halált, mert rossz helyen álltál, vagy egy másodperccel később használtad az egyik tárgyadat, és csak széttártad a karod: „Nem én tehetek róla, nem volt itt a Slark!". „Meg különben is, mekkora béna volt már az előbb az Enigma!" Akárhogy is, jobban járunk, ha inkább csak nyelünk egyet, és nem fogjuk értelmetlen kommentekkel fikázni a másik játékostársunkat. Ettől ugyanis az illető csak egyre idegesebb, stresszesebb lesz, aminek hatására biztosan nem fogjuk tudni megfordítani a meccs kimenetelét. Tudom, mert én is ezt csináltam. Mondok egy példát: indul a meccs, erdőben játszom, a lenti sávon egyedül játszik Clockwerk, fent pedig pár keményebb fickó, akik valószínűleg lehozzák a meccset, ha elég időt adunk nekik. De az első 10 perc komoly szívással indul, Clockwerket ugyanis elkezdik leölni párszor. 2-3 halál után már aggódik a csapat, de egy szót sem szólunk, hiszen egyedül játszik, bízunk benne, hogy megpróbál biztonságosabb pozícióból farmolni. 4-0, 5-0, kezdünk aggódni. Ekkor viszont ahelyett, hogy beírjuk, hogy „gg wp ff", megkérjük Clockwerket, hogy menjen fel, cseréljen helyet valakivel. „Nem kell, bírom." mondja, majd elérjük a várva-várt 6-os szintet. Nagy nehezen kijutok az erdőből (Chennel játszom), Clockwerk pedig úgy összekapja magát, hogy a 20. percre már bedöntjük az összes T1-es tornyot, és egálra hozzuk az eredményt. „Meg tudjuk csinálni ezt!" lelkesítjük egymást a beépített makró-szövegekkel, majd a 40. percre földbe döngöljük az ellenfelet. De történhetett volna mindez másképpen is. Ha mondjuk, elkezdjük mindannyian szidni a szenvedő társunkat, vagy egész egyszerűen bevesszük a letojom tablettát, mert már úgyis elvesztettük a meccset, ugyebár.

De magunkba tartottuk a negatív kommenteket, nem ostoroztuk a másikat, nem pingeltünk a térképre veszettül, ennyi pedig már elég volt ahhoz, hogy ne törjön le a lelkesedés a meccs végéig, és jó legyen a játék.

Nekiállhatunk vitázni és kiabálni csapatunk tagjaival, de egyszerűbb és célravezetőbb, ha inkább segítünk nekik, jótanácsokkal látjuk el őket.

NE ADD FEL!

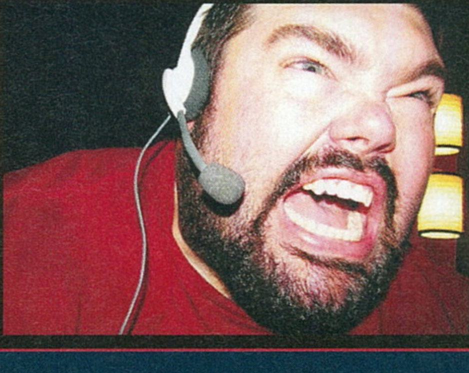
Akik már láttak dotacinemás Fight to the Finish-sorozatából akár egy részt is, azok tudják, hogy sosem szabad feladni egy mérkőzést. Főleg akkor, ha még állnak a barakkok és van a csapatban legalább egy hard carry, aki akár egyedül mészárolhat le öt hőst. Addig nincs veszve semmi, amíg fejben fel nem adjuk a dolgot. Lehet, hogy csak 2000 aranyra van attól a társad, hogy megszerezze azt a tárgyat, amitől máris jóval esélyesebben veszi fel a harcot a többiekkel szemben. Lehet, hogy akad egy kezdő a csapatban, akinek a játéka túl sok galibát okozott már, de ahelyett, hogy elkezdenél össze-vissza pingelni a térképen, vagy szidni a másikat, kapd össze magad és próbálkozz. Ha nem sikerül, legalább tudni fogod, hogy te mindent megtettél a győzelemért. Ne érdekeljen a kudarc, lelkesedésed pedig hamar átragad a többiekre is, segítve őket a harcban.

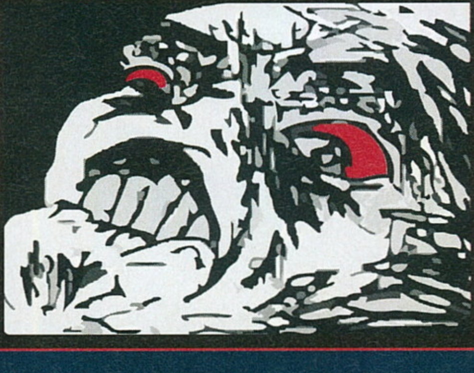
POZITÍV GONDOLKODÁS

Cikkünk legfontosabb mondanivalója tehát az, hogy tartsuk magunkba a negatív, nem építő jellegű megjegyzéseinket. Ezek egyrészt tök feleslegesek, hiszen senki sem lesz jobb attól, ha nem túl szofisztikált módon felhívod a figyelmét arra, hogy mekkora béna is volt az előbb. Ez ugyanis csak ront a helyzeten. Próbáld meg a „noob retard" helyett a „ne menj oda, kérlek, mert nincs ott wardunk." mondatot.

Segítsd, ne leoltsd a másikat. Mondd meg neki, hogy mit hogyan kellett volna csinálni, hol hibázott, és ami a legfontosabb: lásd meg a saját hibáidat is. Elemezd a játékod, gondold végig, hogy mikor meghaltál, mit hogyan csinálhattál volna másképp, hogy az ne történjen meg. Nincs ward az erdőben, te meg ott farmolsz, mikor leölnek? Persze, ilyenkor rögtön a support a hibás, de ha nincs ward, azt te is látod. Miért nem játszol biztonságos területen, vagy figyeled jobban a térképet? Nézd meg, hol és mikor hibáztál, idővel pedig jobb játékossá fogsz válni. Emellett pedig próbáld ki, milyen a pozitív visszacsatolás ereje: dicsérd meg a társaid, ha valamit jól csinálnak, lelkesítsd őket minden esetben, ha összejön egy sikeres teamfight. Légy te a csapat szellemi inspirációja, vegyél minden meccset komolyan, és hidd el, minden megváltozik majd körülötted.

CHRIS KÜLÖNBÖZŐ ARCAI MOBA-ZÁS KÖZBEN





BÖJTI HORRORKAMRÁJA

[ÍRTA BÖJTI] ELHAGYATOTT HÁZBAN MÓKÁZÓ JÁTÉK BABÁK, EGY RENGETEG MISZTIKUMMAL RENDELKEZŐ SZIGET, OKKULTIZMUS, VALAMINT EGY DIÁK TRAUMÁINAK SZÜRREÁLIS MEGELEVENEDÉSE. AZ ELMÚLT PÁR HÓNAP SOK FÉLELMETES PILLANATOT HOZOTT, EZEK KÖZÜL SZEMEZGETTEM ÚJ ROVATUNK ELSŐ CIKKÉHEZ.

A horror műfaja a különböző művészeti formákat tekintve szinte egyidős az emberiséggel, hatása pedig hatalmas a filmek világára is. Szinte együtt fejlődött azzal, sőt a mozi intézménye rengeteget vett át a sokszor kevesebb pénzzel és tapasztalattal, ám annál több lelkesedéssel dolgozó mesteremberektől, akik később sok esetben az álomgyár neves figuráivá váltak.

Blablabla… nem óhajtok történelemleckét tartani a műfajról és annak legnagyobb pillanatairól, már csak azért sem, mert ez nem az a fórum, ahol szükség lenne ilyesmire. Mert bár minden tiszteletem a horrorfilmes iparé és az abban tevékenyen részt vállalóké, az utóbbi években sajnos leáldozóban van ennek a művészeti formának, a remake- és folytatásáradatban pedig kevés az igazán ütőképes alkotás. Ezzel együtt a virtuális testvérág nagyon sokat fejlődött, szinte már ide költözött át a zsáner, ami az Until Dawn és a készülő Friday the 13th stáblistáját megtekintve cseppet sem túlzás.

Mindezek apropóján, valamint a néhai Fangoria Horrormagazinnak emléket állítva (üdvözlet a volt olvasóinak, ha van itt olyan) született meg új rovatunk. Az itt kitárgyalt címek általában a 10 eurós (avagy 3000-3300 forint) összegű felhozatalból kerülnek ki valamilyen apropóból, az írások pedig személyesebb hangvételűek, inkább ajánlók, mintsem tesztek. Remélem, elnyeri tetszéseteket.

EMILY WANTS TO PLAY

Fejlesztő: Shawn Hitchcock
Megjelenés: 2015. 12. 10.
Ára: 4,99 euró (1600 forint)

Pizzaszállítóként a napi utolsó kört futom, éppen leadnám a rendelést, azonban a címként szereplő házban senki nincs, csak az üres előtér fogad. Mit tehetünk ilyenkor? Mint minden jóravaló állampolgár, természetesen nem kint várakozunk, esetleg telefonálunk, hanem elkezdjük feltérképezni a lakást. Mert hát ugye mi sem természetesebb.

NINCS ÚJ A NAP ALATT, MONDHATNÁNK JOGOSAN, DE AZ INDIE FEJLESZTŐKNEK HÁLA A BEVÁLT HORRORELEMEK HATÁSOSABBAK MINT VALAHA.

Ezzel a fura, kicsit sántító felvezetéssel indít az Emily Wants to Play, ami egy piszkosul egyszerű szisztémára épít. A sétáló szimulátorokhoz hasonlóan, belsőnézetes tálalásban kell mászkálni a különböző helyiségek között, felkapcsolva a sötétebbekben a villanyt, megtalálva az itt-ott szétszórt írásokat. Azután, ahogy telik az idő, lejár egy óra, jön valami rémisztő kihívás. Először Kiki, a leánybaba nevetgél, hogy egy óvatlan pillanatban megragadjon. A megoldás: alaposan sasolni, ha pedig feltűnik, akkor belenézni a szemibe (bár eltakarja) – szimplán bámuljuk, míg el nem tűnik. Újabb óra, jön a bohóc, akinek a

hangját felismerve egyszerűen mozdulatlanná kell dermedni. Ennyi. A feladatok váltakoznak, a szereplők időnként együtt keserítik életünket, ezzel bonyolítva a megoldást, végül magához Emilyhez is eljuthatunk a végső megmérettetéshez.

Nem túl tartalmas szórakozás, mégis ehhez képest egészen jól mutat a külső, az irányítás rendben van, a hangulata pedig olyan, hogy pár találkozás után szögre akasztanánk a pizzás szállítóeszközt, aztán hagynánk Emilyt magában szórakozni. Néhány szívinfarktus és anyázás nyugodtan belefér a végigjátszásba.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: piszkosul egyszerű mechanika, olcsó és vásári ijesztgetéssel, ami végül is tökéletesen működik, sőt élvezetes is az alacsony árfekvést figyelembe véve.

THE RITUAL ON WEYLYN ISLAND

Fejlesztő: zemaGamez
Megjelenés: 2015. 12. 05.
Ára: 9,99 euró (3200 forint)

Sztoriorientált akció-kaland? Ráadásul a klasszikus horrorfilmek által inspirált kivitelben? Hűha, jól hangzik, ide vele. A felütés mindenesetre nem okoz csalódást, elvégre pár perc után a 22 éves Moira Weylyn bőrében találom magam, a hagyatékot is jelentő rosszhírű szigeten pedig ismételten belsőnézetes megvalósítás mellett kell felfedezőt játszanom. Rövid időn belül eljutok a kijelölt házig, ott egy családtag zombifikálódott változatával gyűlik meg a bajom, sötét rituálék tanújává válok, az erdő fái között pedig nem eviláginak tűnő papnők keserítik utamat. A feladat: megtalálni leánytestvéremet, az ügy végére járni, plusz túlélni a kalandot.

A The Ritual leírása nem hazudik, ez egy kalandjáték némi QTE-szegmenssel, avagy néha nyomogatnunk kell egy-egy gombot (a kontrolleres irányítás kicsit körülményes, inkább a billentyűzettel és egérrel essünk neki a végigjátszásnak), amúgy meg csak nézelődünk, sétálgatunk. A külső nem kifejezetten rossz, de nem is túl látványos, ellenben stílusos, a hangulat pedig elég erős ahhoz, hogy apróságokkal ne foglalkozzunk. Bár a történetnek hozzávetőlegesen másfél óra alatt a végére érünk, végig élvezzük az eseményeket.

Egy szó, mint száz, a zemaGamez alkotása mindenkinek ajánlott, aki kedveli a nyolcvanas és kilencvenes évek kicsit olcsóbb, hatásvadász, mégis kellemesen elborult és nyomasztó horrorfilmjeit, amikből a program kiválóan merít.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: némi gombnyomkodással megtűzdelt felfedezősdi és rohangálósdi. Nem kiemelkedő, nem a műfaj csúcsa, de az árát megéri, mert nagyon is élvezetes darab.

MORPHINE

Fejlesztő: Kerim Kumbasar
Megjelenés: 2015. 10. 26.
Ára: 9,99 euró (3200 forint)

Diákként sokszor nehéz az élet. Szívatnak a tanárok, folyamatosan terrorizálnak a „menő arcok", az egyszeri, kicsit magának való tanuló mindennapjai ezért kifejezetten tragikusak. Legalábbis Kerim szerint, aki a leírás alapján saját tapasztalatokból merítve alkotta meg ezt a produkciót. És noha nem vagyok benne biztos, hogy a régi(?) sérelmeket illdomos-e ilyen formában a nagyközönség elé tárni, ha a Morphine-ra művészeti alkotásként tekintünk, annak velejárója, hogy ebben a formában bármikor, bármit megoszthatunk úgy a nagyérdeművel, amikor és ahogyan azt szeretnénk.

A Unity grafikusmotor által hajtott program ugyanis belefér a művészi kategóriába. A látvány a forráshoz képest egészen izmos (szembeállítva mondjuk az előzetesek közt kitárgyalt The Wardennel a 25. oldalról), amit pedig a képi világ terén sikerült összehozni, az bőven dicsérendő.

Az Emilyhez és a The Ritualhoz hasonlatosan ezúttal is belsőnézetes formában fedezhetjük fel a csőpályákat, így jutva előre a majd' kétórás sztoriban, aminek hatására összeáll a kép. Pár gombnyomkodás, némi gyűjtögetés (például a tábortűzhöz szükséges alapanyagok hihetetlenül egyszerű felszedegetése) szolgáltatja a játékmenet alapjait, mégis a hangsúly az élményen van. A Donnie Darkóból is merítő Morphine egy-egy ponton piszkosul szürreális, ezzel együtt hangulatos és élvezetes. Kár, hogy a mechanika irtózatosan egyszerű, az utolsó negyedben pedig rengeteg az időhúzás.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: a Unity engine-hez képest látványos megvalósítás, sőt folyamatosan szürreális képsorok elevenednek meg előttünk, bár a játékmenet nem túl izmos.

Ebben a hónapban ennyi játékra jutott idő, a következő számban azonban ismét megnyitom a horrorkamrát, hogy további borzalmakra, rémisztő pillanatokra hívjam fel figyelmeteket. Remélem, élveztétek a sötét oldalra is kitekintő kis utazást. Ha pedig szeretnétek, a bojtosg@pcguru.hu címre írva bátran hívjátok fel a figyelmem egy-egy újabb, frissen megvásárolható címre, ami műfaját tekintve beleillik ennek a két oldalnak az arculatába. Rémes álmokat, jó ijedezést kívánok!

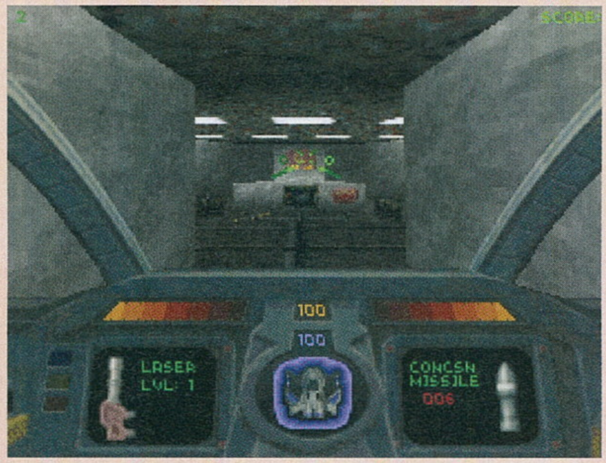
Descent

[ÍRTA MCMACKO] **3D-s mozgatás, térbeli ellenfelek, újszerű motor és szélsebes látvány? A '90-es évek első felében ezek a szlogenek tényleg forradalminak hatottak, pláne egy FPS esetében. Visszatekintő cikkünkben a Descentet poroltuk le, hogy megnézzük, miként állja a sarat.**

Engedje meg a kedves olvasó, hogy egy kis személyes nosztalgiával kezdjem a Descent retrológiáját! Előre leszögezem, hogy az Interplay által gondozott program nem igazán volt a kedvencem, pontosabban fogalmazva, a játékot eleinte imádtam, de egy kellemetlen élmény kapcsán aztán körülbelül húsz évig elő sem vettem. Ez a jég csak a cikk írása előtti hetekben tört meg...

MACI A MÁLNÁSBAN

Szóval ott tartottunk, hogy pici mackó 10 éves lehetett, az édesapjától kapott új 486-os gépén pedig a Descentet próbálgatta. A játék egy következő lépcsőfok volt a belsőnézetű lövöldék terén, mivel teljes mértékben térbeli térképeket és 3D-ben kidolgozott ellenfeleket tartalmazott, valamint félelmetesen beszippantós hangulatot árasztott magából. Ennek a tízéves énem sem tudott ellenállni, és bár a játék nagy kihívással bírt, emlékeim alapján elmondhatom, hősiesen küzdöttem az elém kerülő feladatokkal. Akkortájt nyolc óra után nem volt szabad videojáték elé ülnöm (más világot éltünk), egyszer azonban mégis úgy alakult, hogy a szunyálás előtti órában is ott ragadtam a számítógépnél, a Descent egyik pályáján bolyongva. Persze hamarosan jött a lámpaoltás, ám hiába csuktam le a szemem, még órákig forgott velem a világ. Fejben továbbra is



pörögtem-suhantam a sötét bányafolyosókon, és kergettem a kockákból, tetraéderekből és hasonló más alakzatokból összeálló randaságokat. Az álmatlanság riasztó mivolta, és a játék rám gyakorolt hatása miatt gyerekfejjel már nem is mertem többet elővenni a Descentet.

Ahogy fentebb is írtam, ez tényleg más világ volt. Anno a Wolfenstein, a Doom és később cikkünk tárgya is olyan vizuális ingerförgeteget zúdított az ember idegrendszerére, ami nyomot hagyott, és az edzetlen fejünknek komolyan fel kellett dolgozni a látottakat. Vicces, hogy azóta talán csak a nemrég megjelent Resogun égett be ennyire az agyamba, de hasonló élményeket várok majd az oculusos tanulóidőszaktól is...

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Az eredeti játék jelenleg a bolti (dobozos) formájában, használtan szerezhető be az eBayről, ahogyan a PS-változat is, de a Steamen is megtalálhatjuk, mindösszesen 6,99 euróért, ami hozzávetőlegesen 2200 forintnak felel meg - ennyiért pedig vétek kihagyni.

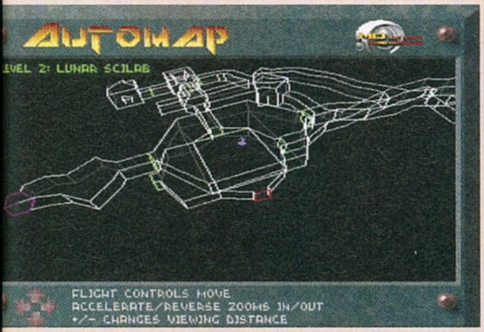
BÁNYAGÉPGYÁR

Na de vissza a Descenthez és a sztorijához, ami egy szimpla sci-fi szálon zakatol végig. A nem is olyan távoli jövőben a naprendszer bányászati műveleteiért felelős Post-Terran vállalat elveszti a kapcsolatot a dolgozóival. Nagyon úgy fest a dolog, hogy az automaták önálló életre keltek, sőt új robotokkal népesítik be a tárnák folyosóit. A cég természetesen minket (Material Defendereket, azaz alapanyag-védelmezőket, ha-ha!) bérel fel, hogy ugyan látogassunk már el a bázisaikra, és ha arra járunk, nézzük is meg, hogy mi áll az ügy hátterében! Hamarosan kiderül, hogy egy kérdőjeles eredetű vírus az oka mindennek, nekünk pedig a különböző támadó és védekező egységek között manőverezve kell helyre tennünk az adott járatrendszerhez tartozó központok fúziós reaktorait. Ja, majd elfelejtettem: amennyiben egy mód van rá, a túszul ejtett bányászokat is ki kellene hozni az elzárt termekből – bár az érdekükben tett fáradalmainkat leginkább csak a high-score táblán látjuk majd megtérülni.

A sztoriból és a fentebbi információkból már szerintem körvonalazódik is a játékmenet. A Descent óriási újítása az volt, hogy nem kellett emberi, földön járó karakterhez idomulni. Kis térjáró űrjárgányunk rettenetesen kiszélesítette a műfajban rejlő lehetőségeket. A hat szabadsági fokkal rendelkező mozgás (lásd Descent:

További lépések a sikerhez

A Descent nem kis hagyatékkal bír, folytatásai pedig végigkísérték a kilencvenes éveket. A második rész megtartotta az eredeti motort, és felturbózta az első látványvilágát. Felbukkantak a CD-s muzsikák, így aki unta a MIDI prüntyögést, az szépen hangszerelt, zúzós dallamokra bólogathatott a naprendszeren túli bányák tisztogatása közben. A harmadik rész már teljesen a 3D kártyák korába született, és minden téren brutális újításokat vezetett be. A tempó jóval közelebb állt korunk játékaihoz, a sztori is kapott végre egy kerek ívet, valamint a sorozat életében először, külső terepeken is megfordulhattunk. Az ekkorra kettészakadt Parallax fejlesztőbrigád Volition néven újrainduló csapata a Descent: Freespace űrszimulátorral vitte tovább az örökséget, ez már azonban egy másik történet...



Underground előzetesünket a 32. oldalon!) és a repkedő ellenfelekkel való küzdelem miatt sokan le is választották az FPS műfajáról a Descentet, még akkor is, ha tagadhatatlanul korának slágerstílusából táplálkozott az Interplay és a Parallax közös játéka. A robotok nagy seregei, a titkos ajtók és a színes kódkártyák is a Doomot idézték, így furcsa műfaji hibridként tekinthetünk ma is a programra.

Hogy shooternek, belső nézetű shmupnak vagy űrjárgányos FPS-nek tituláljuk a játékot, az igazából mindegy is. A lényeg a fondorlatos pályatervek és a gyomorforgatóan izgalmas mozgási rutinok mivoltában rejlik – ezek a dolgok pedig ma is remekül működnek. Ahogy egyre jobban elmélyedünk a naprendszer által felkínált pályák sorában, úgy tisztul a kép azzal kapcsolatban is, hogy a kor fejlesztői mennyire más szemlélettel gyártották akkoriban a játékaikat. A mechanikai alapok rozsdásodó fogaskerekeivel összecsiszolódva egyetlen fárasztó része marad az élménynek: az egyre gubancosabb és méretesebb pályák megértése nem kevés fejtörést és többlet energiát kíván a játékosoktól. A Descent pályaleosztásait egy idő után szinte lehetetlen volt „fejből" követni, ebben pedig rengeteget segített a (Nem, nem a második epizódban debütált guide botra gondolunk!) vektorgrafikus térkép, amely ma akarva-akaratlanul is a Metroid Prime-ot juttatta eszünkbe. A Descent által lefektetett, apró, játékmenetet fokozó finomságok szintén jópofák a mai napig. A pályákat nem húzóra, ellenőrzőpontokkal és HP-töltőkkel kellett túlélni, hanem volt két extra életünk, arra az esetre, ha menet közben kifekküdtünk. Ezekre szükség is volt többnyire, mert az ellenfelek nem kímélték a járgányunkat, és a folyosókon megtalálható pajzsregeneráló szakaszok sem érkeztek túl sűrűn. Ha mégis otthagytuk a fogunkat, akkor buktuk a menet közben összeszedett túszokat, viszont az elhullajtott fegyverfejlesztéseket és bónusz tárgyakat az előző halálunk helyszínén utólag összeszedhettük. (Ugye ismerős ez valahonnan, kedves Dark Souls-rajongók?) A Descent a maga korában is durva multival bírt, ezt a szemléletet a készítők pedig továbbvitték a későbbi epizódokba is. Sajnos az eredeti arénaharcok jellegét most technikai okokból nem állt módunkban mintavételezni...

Az eredeti Descent minden szempontból újító és szórakoztató volt, utóbbi jelző pedig még ma is remekül illik rá.

ADATOK

KIADÓ **Interplay**
FEJLESZTŐ **Parallax**
MEGJELENÉS ÉVE **1995**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **van**

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék komolyabb gond nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

FÉNYES PIXEL A FOLYOSÓ VÉGÉN

Grafikai megvalósítás szempontjából az első rész azért elég darabos képet mutat az alacsony felbontás miatt (a folytatás ebben sokat javult), de érdekes, hogy a bevilágítások, trükkös effektusok és a geometriai ötletek egyértelműen inkább a jövőbe, mintsem a Doomból gyökerező múltra mutattak – ez a tény pedig felismerhető már az indítás első pillanataiban. Meglepetés: a Descent relatíve jól irányítható egy szál billentyűzettel is, bár egy jobb kontroller vagy egér segítségül hívása sokat segít küzdelmünk során.Ha kedvet kapnánk Naprendszerünk bányalabirintusainak felderítéséhez, a legújabb steames kiadást javasoljuk. Furamód a GoG-ról már lekerült a játék (a cikk írásának pillanatában nem leltük a listán), pedig az ott megtalálható első és második epizódot tartalmazó csomag jó üzletnek számított. Azoknak, akik szeretnek szöszölni, ott a DXX Rebirth verzió, amely az eredeti kód hackjeként indult, ma pedig egy „open source", azaz nyílt forrású projektként tölthető le, korunk masináira optimalizálva. Konzolon játszol? Akkor irány az eBay, és célozd be az FMV mozikkal és más okosságokkal teli PS-változatot. Ennyi lehetőség között immár tényleg csak az a kérdés, hogy te melyik verziót választod?

80%

ELSZABADULT A POKOL

BRUTAL DOOM V2.0B: HELL ON EARTH STARTER PACK

[ÍRTA JOHNBART] **VÉRES ÉVFORDULÓVAL INDÍT 2016, HAJSZÁLPONTOSAN KÉT ÉVVEL A BRUTAL DOOM V1.9-ET BEVIZSGÁLÓ CIKKÜNK UTÁN UGYANIS MEGÉRKEZETT A DOOM LEGNÉPSZERŰBB MODJÁNAK LEGFRISSEBB, V2.0B-S VÁLTOZATA. LÁSSUK, HOGY SIKERÜLT AZ ÚJ, SPRITE-ALAPÚ TESZTOSZTERONBOMBA!**

Jelentős erény az elhivatottság, főleg ha modderkedésről van szó, a brazíliai São Paulóban élő Marcos „SergeantMarkIV" Abenante pedig a jelek szerint nincs híján eme tulajdonságnak. A modderkedés mellett nyelvészettel és testépítéssel is foglalkozó srác ugyanis már hat éve dolgozik a Doom továbbfejlesztett, „source port" néven futó grafikusmotorjainak leghírhedtebb modján, a Brutal Doomon (innentől BD). Az eredetileg merő „gore mod"-nak (avagy a játékot jelentősen véresebbé tevő csomagnak) induló modifikáció pedig mostanra elég szépen kiforrott: noha középpontjában továbbra is a hangos és brutális démonkaszabolás áll, a v2.0b-s verziójú pakk elég játékmenetbeli változtatást is tartalmaz ahhoz, hogy egy markáns, ámde az eredeti Doomok örökségét tiszteletben tartó teljes átiratként kezeljük.

AZ ÖRDÖG NEM ALSZIK, MIATTUNK

A lényeg persze a 2014. januári számunkban bevizsgált v1.9-es változathoz képest nem változott: a BD továbbra is egy nyers, durva és harsány modifikáció, amely nevéhez hűen sokkal brutálisabbá teszi az alap Doom-játékokat. Telepítése után így a tűzharcok során kiömlő vér mennyisége a többszörösére nő, ellenfeleink pedig egy rakás új, néha még a Soldier of Fortune-t is elpirító halálozási animációt kapnak. A mod persze nem merül ki pár plusz hektoliternyi vörös szövetben: a fentiek mellett a BD a játék fegyvereit és a játékosok mozgáskultúráját sem hagyja érintetlenül, annak érdekében, hogy minél gyakrabban „élvezzük" az átdolgozott sebzési rendszer végeredményeit.

A flinták sebzése-visszaütése így érezhetően megváltozik (oly módon, hogy mindegyik hasznos maradjon egy adott harci szituációban), karakterünk kelléktára pedig egy alap közelharci rendszerrel bővül. Hősünk így a normál jobbegyenes mellett erősebb balhoroggal, vagy épp a bakancsa talpával is megkínálhatja a közel merészkedő démoni ocsmányságokat, a fekete elsősegélydobozokat vagy az egyes démonok által eldobott rúnákat felkapva pedig külsőnézetes, Mortal Kombat-szerű kivégzésekkel is rendet vághatunk a pokoli szörnyek között.

DÉMONIRTÁS KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

A fenti jóságok persze már a mod előző változatában is szerepeltek, a v2.0b nagy erénye így nem is a fenti „jóságokban" rejlik, hanem sokkal inkább abban, hogy a mod által kínált újításokat sokkal hozzáférhetőbb és polírozottabb formában tálalja.

Előbbi annyit tesz, hogy a kissé bonyolult, nehézkes telepítés már a múlté, a BD új változata ugyanis önállóan futtatható formában is megjelent. A Hell on Earth Starter Pack néven futó pakk egy kicsomagolás után azonnal játszható, GZDoom-alapú Brutal Doom disztribúció, amely a mod mellett egy 32 pályából álló, a Doom és a Doom 2 történetét lazán újragondoló háromrészes hadjáratot is tartalmaz. SergeantMarkIV kampánya pedig legalább olyan erős lett, mint maga a mod: ötletes és hangulatos pályatervezés, fokozatosan nehezedő kihívások, és trükkös titkos

A VÉRTÓCSÁKON TÚL

Bár SergeantMarkIV szerelemgyereke elsősorban a Brutal Doom, a srác egyéb Doom-modokon is dolgozik. Ilyenek például a vezethető járművek (többek között irányítható tankokat és helikoptereket kódol) vagy épp az ellenfelek sprite-jainak továbbfejlesztése (amelynek keretében minden ellenlábas új animációs fázisokat kapna, hogy folyamatosabb legyen a mozgáskultúrájuk). A srác ugyanakkor többször is említette, hogy a Doom mellett más id Tech 1 alapú játékokhoz, pl. a Hexenhez vagy a Heretichez is készítene Brutal modot: ez utóbbiaknak viszont legkorábban a Brutal Doomhoz tervezett egyedi fegyvercsomagjának kiadása után állna neki.

A kétfegyveres, úgynevezett akimbó-rendszer a Brutal Doom egyik nagy újítása: akár dupla tűzerő mellett is oszthatjuk a halált a démonok között!

A Doomnak sosem kellett a szomszédba mennie egy kis extra vérért, a Brutal Doom azonban tovább fokozza a testnedvek mennyiségét. A falra is jut belőlük.

helyek jellemzik az összes szintet, a marsi, Los Angeles-i, és pokolbéli csatákat is tartalmazó pakkot így azoknak is érdemes lekapniuk, akik más bejáratott modok mellé telepítenék a BD-t.

HENT A SZÁD ÍZE SZERINT

Az önálló formátum mellett a mod testreszabhatóbb is lett, a BD menüjéből (vagy parancssorából) ugyanis immár több játékmenetbeli elemet is könnyen szabályozhatunk. Beállíthatjuk a kiontott vér mennyiségét, lekapcsolhatjuk az erőforrás-igényesebb grafikai beállításokat, engedélyezhetjük vagy letilthatjuk az anyagszimulációt (ez esetben átlőhetjük a vékonyabb felületeket), de szabályozhatjuk ellenfeleink viselkedését is – szóval, ha nem jön be a szörnyek agresszívebb, kidolgozottabb mozgáskultúrája, akár az alap doomos MI-t is visszakapcsolhatjuk. A démonok viselkedése mellett egyébként a játékmenet is menüből szabályozható, így ha nem fekszik a BD szemhez emelhető, betárazható, átbalanszolt arzenálja, akkor a klasszikus Doom flintáival is hadba vonulhatunk – ehhez új játék indításakor válasszuk a Modern helyett a Classic beállítást.

TÖKÖS FŐHŐS, DÖGÖS FEGYVEREK, KEMÉNYVONALAS AKCIÓZÁS – HA SZERETED A RÉGIVAGÁSÚ FPS-EKET, PRÓBÁLD KI A MODOT!

A v1.9-es BD játékmenete persze szintén nem maradt érintetlen: az új verzióban immár (Modern beállítás mellett) lehetséges egyszerre két karabélyt vagy plazmafegyvert is kezelésbe vennünk, az azonos lőszert használó flintákból lehetséges kivenni és másik fegyverbe rakni a lőszert, új gyilokszerszámként pedig eldobható, kisebb ellenfelek csoportjai ellen különösen hatásos kézigránátokat is kapunk. Visszatértek a Revenantok és a Mancubusok felvehető fegyverei is (ellenlábasaink irányítható rakétáit és lángszóróit láncfűrésszel vághatjuk le tetemeikről), a közelharci fogások pedig erősebbek, kezelhetőbbek lettek, amelyeket immár balra és jobbra vetődés is kiegészít.

Kellemes tartalmi és játékmenetbeli újításokban tehát nincs hiány, a v2.0b legfontosabb fegyverténye azonban mégsem a fentiekben, hanem a jelentős optimalizációban rejlik. A BD új változata ugyanis érezhetően jobban kezeli az erőforrásokat elődjeinél, ugyanolyan körülmények között így átlagosan 50-100 százalékos fps-növekedést hoz a pakk új verziója. A BD-re így régebbi PC-kkel is érdemes rápróbálni. SergeantMarkIV elmondása szerint már egy 3 GHz-es Pentium 4-es is elboldogul a moddal, a kidolgozottabb és ellenfelekben bővelkedő pályákhoz azonban mindenképpen elkél egy legalább kétmagos processzor, ami persze a v2.0b változat új, minden eddiginél változatosabb és részletgazdagabb halálozási animációinak tükrében nem meglepő – hiába áll még mindig minden ellenfél 2D-s sprite-okból.

ELJÖTT A FÖLDI POKOL. MI VISSZAKÜLDJÜK.

A fentiek viszont tényleg csak a démonhalom csúcsát képezik, az új BD ugyanis rengeteg apróbb, csak játék közben feltűnő fejlesztést is tartalmaz. Vértócsák a lemészárolt démonok körül, golyó- és tűzlabdanyomok a falakon, továbbfejlesztett hitboxok (immár lehetséges pl. átrohanni a Spider Mastermind lábai között), vagy épp továbbfejlesztett ellenséges és szövetséges MI is érkezik a pakkal. Ellenfeleink így pl. igyekeznek megkerülni és körbevenni minket, a sötétben pedig nem átallnak néha lopakodva lecsapni ránk, az alkalmi szövetséges bakák ugyanakkor pontosabbak, és hallgatnak pár alapfokú utasításra is („kövess", illetve „maradj itt").

Hely hiányában nem mennék bele jobban a részletekbe, egyrészt mert a modhoz mellékelt Word kézikönyv úgyis minden fontosabb apróságra kitér, másrészt pedig mert sokkal nagyobb élmény, ha a csomag újításainak zömét ti magatok fedezitek fel és tapasztaljátok meg. Mert a Brutal Doom v2.0b kezdőcsomagját érdemes kipróbálni, akár rajongója vagy a sorozatnak, akár csak „simán" szereted az FPS-eket – SergeantMarkIV ugyanis mesterien vegyíti benne a klasszikus Doom hagyományos elemeit a modern FPS-ek játékmenetbeli vívmányaival, teszi mindezt egy brutálisan véres, de tömény undorba sosem átforduló, maximálisan testre szabható tálalás mellett. Látványos, szórakoztató és olykor meglepően nehéz stresszoldó egy nehéz nap végére – bátran próbáld ki, ha nem ijedsz meg a kihívásoktól!

ADATOK

KIADÓ
Marcos „Sergeant Mark IV" Abenante

FEJLESZTŐ
Marcos „Sergeant Mark IV" Abenante

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Kétmagos processzor, 4 GB RAM, OpenGL-kompatibilis VGA, 300 MB lemezterület

INFO

A 2010 óta fejlesztés alatt álló Brutal Doom mod v2.0b-s változata december 31-én jelent meg. Az önállóan futtatható kezdőcsomag a ModDB oldaláról tölthető le (innen: http://goo.gl/sDQyPq), futtatásához pedig mindössze egy Doom2 WAD-fájlra van szükség, melyet a mod kicsomagolt mappájába kell másolni.

A BRAZIL BOTRÁNYHŐS

SergeantMarkIV a Brutal Doom mellett harsány stílusáról is ismert, amivel nem egyszer húzta ki a gyufát a Doom-közösségen belül: volt, hogy az építő jellegű kritikákra reagált pokróc módon, máskor pedig anti-feminista kijelentéseit vetették a szemére. A legmesszebbre viszont akkor ment, amikor a ZDoom source port fórumán egy, a saját bevallása szerint öngyilkosságot fontolgató srácnak adott tanácsokat arról, hogy hogyan készítsen fojtózacskót, és hogyan rendeljen hozzá eBayről héliumot. A staff persze nem díjazta Marcos akcióját: kitiltották, de több tematikus Doom rajongói oldalon is beszédtéma volt az eset. Marcos végül, tartva a rajongói portálok kollektív kiközösítésétől, nagy nehezen elnézést kért a Zandronum source port fórumán, és megígérte, hogy a jövőben csak Doom-témájú hozzászólásokat fog írni.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

BORDERLANDS GOTY

➲ Sziasztok!
A PC Guru decemberi számához a Borderlands GOTY Editiont kaptam, (amit egyébként köszönök) viszont a telepítés végénél a SecuROM nem tudja a kiadási dátumot ellenőrizni, ezért az installer gyorsan ki is törli a telepített fájlokat. Megpróbáltam .lic-cel aktiválni, de a .dfa fájlt nem tudom feltölteni, mert a SecuROM szerverei nem működnek (elkeseredett helyzetemben a „Borderlands Granting Tool"-lal megpróbáltam Steamen aktiválni, de ez sem sikerült). Ilyenkor mi a teendő? Köszönettel: ➲ KRISZTIÁN

Mindenképp át kell vinni a játékot Steamre, mert a Gamespy bezárása után megszűntek a szerverek. Amúgy időközben kiderült, hogy a steames migrációt lehetővé tevő Granting Toolnál szerveroldalon van a hiba, ezúton is köszi Krisztiánnak a visszajelzést. Tehát, ha valakinél hasonló probléma merülne fel, bátran írjon a http://support.2k.com címen, persze előtte a Granting Tool-lal tegyen egy próbát (http://tinyurl.com/qdeyqgq). Krisztiánnál a support a doboz tartalmáról kért egy fotót, és a hibaüzenetről – aztán azonnal biztosított neki egy Steamen beváltható kulcsot.

DIVINITY 2

➲ Helló, tisztelt PC Guru!
A címben szereplő játékkal akadt egy kis problémám. Még nagyon régen (kb. 3 éve) adtátok mellékletként a játékot az újsághoz, és most támadt kedvem ahhoz, hogy játsszak vele. Azonban fellépett két kis baj. Az első, hogy magyarítás nélkül nem tudom játszani, viszont ami a lemezen volt, az csak részleges magyarítás. Ezért feltettem az 1.4.3-as patchet, és utána a magyarítást is, de így meg az a baj, hogy Manuális Aktivációt igényel. Ezzel nem is lenne baj, de a CD tokján nincs rajta a SERIAL szám. Így viszont nem tudok vele játszani. Válaszotokat előre is köszönöm! ➲ MOLNIMIKE

Anno a legfrissebb, tehát az 1.4.9.70-es verziót véstük a korongra, csak épp a miénken nem volt másolásvédelem, amit te most szépen visszatettél, ráadásul egy régebbi verziójú patchcsel. Telepítsd újra a játékot a DVD-ről, és bátran mehet rá az újabb magyarítás, amihez egyébként is az 1.4.9.70 verzió kell, lásd: http://tinyurl.com/nqxmgxe

STAR WARS: BATTLEFRONT (2015)

➲ Sziasztok!
Az SW: Battlefrontot hozta karácsonyra a Jézuska, de eddig nem sok örömöm tellett benne. A játék indítása után felcsendül a zene, és egy töksötét képernyővel szemezek a végtelenségig. Tettünk fel friss VGA drivert, rendszergazdaként is indítottuk, és az újratelepítés is megvolt! Légyszi, segítsetek.
Előre is köszi! ➲ ROLI

Nagyobb pénzösszegben mernék fogadni, hogy kétmagos CPU-d van, na nem mintha ez kizáró tényező lenne a játék élvezetéhez, csak épp a zenélő fekete képernyő tipikus esete ehhez kapcsolódik. A megoldás: a Jegyzettömböt nyissátok meg, és egy új, üres lap tetejére a következő két sort illesszétek be:
Thread.ProcessorCount 4
Thread.MinFreeProcessorCount -2
A fájlt mentsétek el user.cfg néven (később ellenőrizni, hogy a .txt végződést a Jegyzettömb, nehogy hozzáfűzze a névhez), és ezt a fájlt másoljátok be az SW: Battlefront telepítési könyvtárába, méghozzá oda, ahol az indító exe fájl található. Így már szuperálnia kell. Az Erő legyen veletek!

➲ Sziasztok!
Az lenne a kérdésem, hogy a fent említett játék telepítéséhez kell mind a 4 CD?
Válaszotokat előre is köszi!

Igen, mert az új gen. konzolos verziókkal szemben a PC-s verzió DVD adathordozókra került, ezekre pedig kevesebb adat fér, mint a blu-rayre! Amúgy majdnem 40 GB-nyi adatról van szó!

GÉPIGÉNY

➲ Kedves PC Guru!
Egy kérdésem lenne hozzátok, valószínűleg ez a legbutább kérdés, amit valaha kaptatok, de azért bátorkodom feltenni. Nem tudom, milyen videokártya van a gépemben, mert kaptam, de azt tudom, hogy 16GB memóriát és i7-es processzort tartalmaz. A Gta 5-nél azt írja, amikor a grafikát akarom beállítani, hogy 1024MB VRAM áll a rendelkezésemre. A Fallout 4 szakadás mentesen fut, de az Assassin's Creed Syndicate már csak akadozva, ezért megijedtem, hogy a legjobban várt játékaim nem fognak már elfutni rajta (Just Cause 3 és Star Wars: Battlefront) szóval az lenne a kérdésem, hogy ezek szerintetek low grafikán elfutnak-e rajta? Válaszotokat előre is köszönöm!

Minden idők leghülyébb kérdéseinél, hidd el, még a TOP 100 közelében sem jársz! Sőt ez egy abszolút vállalható probléma, amit ráadásul könnyű orvosolni. Menj el a http://www.aida64.hu oldalra, aztán a letöltés részlegből az Aida64 Extreme próbaverziót szedd le, és az majd pontosan elregéli milyen hardverelemekből áll össze a géped (pontos típust, gyártót, BIOS verziót, de még a hőmérsékleti adatokat is megmutatja). És szerintem igen, ha a Fallout 4 simán ment, akkor a lentiek is elindulnak legalább low beállításokon...

GEARS OF WAR

➲ A fent említett játékkal lenne problémám, és ebben kérném a segítségeteket. A játékot szeretném Win7 alatt játszani újra. A gond a következő. Nem tudok Games for Windows profilt létrehozni a játékon belül (eredeti a játék). Hiába nyomom meg az F1-et vagy a Home gombot, nem történik semmi. Fel van telepítve a Games for Windows. A másik gond, hogy ha belépek a beállítások valamelyik menüjébe, akkor onnan már nem tudok kilépni csak úgy, hogy a játékot kilövöm a kezelőből. A guru oldaláról letöltöttem a patchet, ami javítja a licenc problémát, el is indul a játék, de a fent leírtakat tapasztaltam. Próbáltam más módszert is, pl. a dátumot visszaállítani, de így sem ment. A játék magyar feliratos.
Köszönöm a segítségeteket. (A rendszerkövetelménynek megfelel a gép, XP alatt rendesen ment). Üdv, ➲ DOMONKOS

A Games for Windows Live klienssel van a baj, szóval le kéne szedni a régit (Vezérlőpult – Programok eltávolítása – Microsoft Games for Windows – LIVE Redistributable" és "Microsoft Games for Windows Marketplace elemekre nyomj Eltávolítást), aztán újat letölteni és telepíteni innen: http://tinyurl.com/mfd2lwr

ps. ha az egér meghülyülne játék közben, akkor a Dokumentumok\My Games\Gears of War\ mappában a warinput.ini fájlt töröld ki.

WITCHER 3

➲ Helló!
A Witcher 3-ban lenne egy olyan „problémám”, hogy nem mutatja, hogy mennyi időm van a játékban. GOG.com-on van meg a játék, és amikor megnyitom a játék könyvtárban a Witcher 3-at, akkor azt írja, hogy 1 óra és 41 perc van a játékban. Na most ez teljesen kizárt, megjelenéstől tolom a játékot, rengeteg mellékküldetést kitoltam, storyban nemrég mentem át Skelligére, és van, hogy egy nap többet játszom vele, mint amennyit kiír, hogy összesen beletettem a programba.
Van erre a bugra valami megoldás, vagy tudnál segíteni, hogy kinek kéne írnom, hogy orvosolják ezt a hibát? Előre is köszönöm szépen :)

Valóban sokaknál hibás a GoG Galaxy kliensének a számlálója, és ugyan lehet jelezni a problémát a GoG-nak, de ha csak tényleg az említett adatra vagy kíváncsi, akkor azt másképp is meg lehet tudni. A Witcher 3-ban menj el a Karakter képernyőre, nyomj egy C-t (statisztika), és ott leolvasható a játékban eltöltött idő...

➲ Helló!
Még júniusban megvettem a Witcher 3. részét, ami futott is rendesen, aztán hozzá a Heart of stone DLC-t, amivel szintén nem voltak nagy bajok, mondjuk utána már időnként kidobált az asztalra, de lehet, hogy ennek az új géphez is köze volt. Ám egyik nap lefagyott, kilépett és azóta nem tudom elindítani sem GOG kliensen keresztül, sem a játék könyvtárából közvetlenül. Mindig csak villan egy feketét a képernyő, a tálcán megjelenik egy másodpercre az ikonja, majd semmi. Újraraktam a teljes játékot, meg letöltöttem a legfrissebb AMD drivert is, de így sem működik.
Előre is ezer köszönettel. ➲ PERIKLESZ

Hát nézzük:
1. opció
Start menü Futtatás parancssorába beírod, hogy regedit, aztán a regisztrációs adatbázisban navigálj el a HKEY_CURRENT_USER>Software>CD Projekt RED>Witcher>Settings bejegyzéshez, itt a jobb oldalon a Fullscreen bejegyzés értékét írd át 0-ról 1-re
2. opció
Ha van másodlagos kijelző csatlakoztatva a géphez – monitor vagy tévé – akkor húzd ki
3. opció
A Gog Galaxyt állítsd le, menj el a játék könyvtárába, azon belül is a ...\The Witcher 3 Wild Hunt\bin\x64 mappába, és a galaxy.dll fájlt nevezd át g.dll-re vagy bármire, a lényeg, hogy a fájlnév ne egyezzen az eredetivel.

➲ Üdv nektek!
A Witcher 3-mal már legalább 1 hónapja nem játszottam, aztán frissített, és most el lett tolva a kép, no meg mosott (pixeles). Közepes felbontáson van, de a képernyőm 1080p-s, és ha felviszem erre az értékre, kb. a kép negyedét látom (de így nem mosott, és éles is a kép). Van valami megoldásotok rá?

Amennyiben a megjelenítő valós, fizikai felbontása tényleg 1080p (fullhd – 1920*1080), akkor a Dokumentumok\The Witcher 3 mappában keresd meg a user.settings fájlt és töröld, ellenkező esetben a képernyő natív felbontásához passzoló beállítást kell keresned a játékban.

RAINBOW SIX SIEGE

➲ Azért írok, mert a címben említett játékkal lenne egy elég idegesítő problémám. Minden fut. Elindítom a meccset, aztán amikor megnyílik a pálya, a textúrák villognak, a modellek glitchelnek, és villognak. Az egész olyan, mint egy rave party. Amikor ezt csinálja, ezek a textura bugok vagy mik bemennek a képembe, nem látom, merre megyek, sőt a terroristákat vagy más játékosokat is kitakarja. Igazából nem tudom, minek hívjam őket. Újratelepítettem, leszedtem a legfrissebb drivert (AMD R9 280X), de semmi nem javította meg. A segítséget megköszönném.

Ezt a villogást pedig már november végén javította az AMD az akkori driverben (11.24.-i keltezésű), lásd http://tinyurl.com/p5bovcp. Driver letöltés –> http://tinyurl.com/m3655pm

VEGYES

➲ Szia!
Most az alábbi 2 játékkal akadt problémám:
BO3: Ahányszor a haverommal akarok játszani, nem engedi a játék, hogy becsatlakozzak a lobbyjába (vagy ő az én lobbymba). A party privacy openen van, a játékosok száma pedig 2-n. Próbáltuk ezeket állítgatni, de semmi.
Witcher 3: Az Imperial Audience c. küldetésnél, amikor már Geralt felöltözött, és Emhyrt kell követnem, nem tudom őt követni, ugyanis Emhyr barátom úgy gondolta, hogy ellenkezik, és nem indul el. Próbáltam régebbi töltéseket visszatölteni, de nem javított a helyzeten. Hogyan tudom kijavítani ezeket a hibákat? A választ előre is köszi! ➲ BLUR

BO3 – Lehet hogy valami hálózati gond, szóval a routered mindenképp ellenőrizd, és nézd meg, hogy a UPnP funkció engedélyezett-e (enabled), haverod dettó. Esetleg a játékhoz szükséges portok direkt megnyitásával is próbálkozhatsz (http://tinyurl.com/hdrp7ok).

Witcher 3 – A sérült fájlok okozzák ezt a bugot, ellenőrizni kell a játékfájlokat (Steamben pl. így, kliensben a Játékok között a Witcher 3-on jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és Játékfájlok épségének ellenőrzése).

GTA 5

➲ Szia, Tika!
A GTA 5-tel lenne problémám, nemrég megvettem, fel is telepítettem, de mikor megnyitom a Social Clubot akkor a downloading updates felirat után egy hibaüzenetet dob ki (küldtem róla képet). Szóval mit tudnék ezzel csinálni?

Ha nem időszakos probléma volt, akkor vélhetően a lemezen lévő Social Club kliens már túl régi, a Vezérlőpult - Programok eltávolítása menüpont alatt szedd le, és tegyél fel újat: http://tinyurl.com/gnepcvc

➲ Kedves PC guru!
Segítségeteket szeretném kérni a GTA 5-tel kapcsolatban. Új gépem lett, és a GTA-t rá szerettem volna tenni, ami sikerült is, ám miután bejelentkeztem a profilommal nem töltötte be az új adatokat. Nem tudom, hogy mit kell tenni azért, hogy visszakapjam a régi mentéseimet, kérlek, segítsetek! ➲ BÁLINT

Egyik verziónál sincs felhő alapú mentés (Steamesnél sem), szóval a régi gépről a C:\Users\felhasználóneved\Documents\Rockstar Games\GTA V mappából a teljes Profiles könyvtárat (ebben vannak a mentések) át kellett volna hozni az új gépre, és ugyanabba a mappaszerkezetbe bemásolni (értsd, az új gépen is ugyanabba a könyvtárba), mert ez csak így működik.

MODERN WARFARE 3

➲ Sziasztok!
Minap megvettem a fent látható játékot Steamen, miután feltelepítettem, és elindítottam pár másodperc után lefagyott a játék, aztán kiírta ezt: Disk Read Error. Amikor megpróbáltam újraindítani a játékot, akkor kiadta a „Safe Mode”-os üzenetet, ott rámentem a nemre is meg az igenre is, de ugyanezt csinálta a játék (singleplayerben és multiplayerben is). A rendszerkövetelménynek bőven megfelelek, Windows 10 Pro 32-bit-es operációs rendszerem van.
Segítségetek előre is köszönöm! Üdv: ➲ NORBI

A Disk read error arra utal, hogy az egyik fájl sérült. A Steam kliensben a Játékok között a COD MW3-on jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és futtasd le a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót.

CS: GO

➲ Helló, PC Guru!
Azt szeretném megkérdezni, hogy lehet-e a loadoutunkba beállítani workshop skint. Válaszodat előre köszönöm...

Az inventoryban kell az átfestett fegyón jobb egérgombot nyomni, és a Replace T vagy Replace CT (T-terrorok, CT-kommanók) opcióval tudod bepakolni abba a loadout szettbe, amelyikbe szeretnéd...

HOGY IS KÉSZÜLT?

Microsoft Surface Book

[ÍRTA MONCHEE] Elképesztő teljesítmény. Ez a két szó jellemzi a Microsoft új hibrid gépét, ami a Surface Book névre hallgat. Nem csak egy sima bivalyerős szörnyről van szó, ami egyszerre egy laptop és egy tablet, de egy olyan készülékről beszélünk, aminél előbb volt az illesztés, utána építettek köré minden más komponenst. A gyártó mérnöke mutatta meg Redmondban, hogy is néztek ki az első prototípusok, és mi okozta a legnagyobb fejtörést.

Két év. Két hosszú esztendő. Ennyi idő alatt készült el véglegesen a Surface Book, a Microsoft hibrid laptop-táblagépe. Néha két perc is rettentően sok, amikor az ember bámulja a kijelzőn a csíkot, ahogy egy játék vagy film éppen töltődik lefelé. Két óra, amikor egy villamospótló buszra várunk, miután leesett három centiméter hó, és gyakorlatilag lefulladt Budapest közlekedése. Két hét, amíg megjön egy karácsonyi ajándék, amit az utolsó pillanatban rendeltünk meg. Két hónap, amíg kölcsöntelefonnal kell dolgozni, és csak várjuk, hogy visszakapjuk a saját, hőn szeretett mobilunkat. Node két év: az alatt annyi játék, program, kütyü, bejelentés, konferencia, expó zajlik el, amit összegezni is nehéz lenne. S akkor ott a lebeg a pallos a redmondi mérnökök, fejlesztők és tervezők feje felett: vajon beelőz-e a konkurencia? De ami még ennél is rosszabb lehet: egy olyan startup, akik a semmiből bukkantak elő, és a garázsban összerakták azt, amin egy mamutcég hónapok óta dolgozott, learatva a babérokat.

MINDIG VANNAK TERVEK

Persze, mivel egy hatalmas vállalatról beszélünk, mindig van B-, C-, sőt valószínűleg ZS-terv is, ha egy adott ötlet valaki másnak is eszébe jut. Hiszen mit csinál a Microsoft, és a többi techóriás? Érkezik a felhasználók részéről egy kérés, megfogalmazódik egy igény. Megvizsgálják, hogy az vajon megvalósítható-e. A tudósok dolgoznak, s kifejlesztenek egy átlátszó kijelzőt, egy láthatatlan légbillentyűzetet, egy háromdimenziós hologram-képernyőt, vagy egy olyan felületet és stylust, amely visszajelzést ad a kéznek, attól függően, hogy épp betonra, fára vagy papírra írunk-e tollal, ceruzával vagy ecsettel. Persze az eszköz mindig ugyanaz, de ha csukott szemmel dolgozunk, a kezünket átjáró érzet átvág minket.

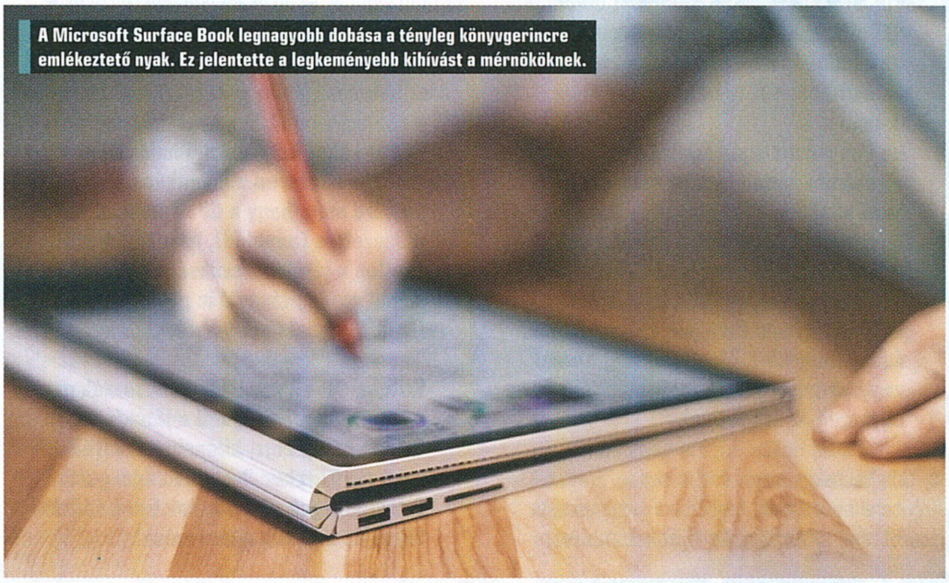
Kész a fejlesztés – meg kell nézni, hogy mibe lehet beépíteni, és ami még fontosabb, megéri-e. Ha kész a koncepció és az üzleti terv, jön a bólintás, ekkor a mérnökök, tudósok, fejlesztők, dizájnerek, és a külső beszállítók szorgos munkába kezdenek, hogy minél előbb elkészüljön a még vékonyabb, erősebb, okosabb termék. Ami nemcsak az átlátszó kijelző miatt vonzó, hanem mert egészében is zseniális.

Redmondban is hasonló folyamat játszódhatott le a háttérben, amikor megalkották a Surface Bookot. Ez lett az első igazán jól működő hibrid gép, amely tényleg egy laptop, és tényleg egy tablet egyszerre. A trükk két dolgon múlt: jó helyre logisztikázni a hardvert, és csinálni egy olyan csatlakozót, ami tökéletesen egyesíti a dokkolót és a kijelzőt. A Microsoft ügyesen kitalálta, hogy az Nvidia chipen kívül mindent, azaz tényleg mindent a kijelzőbe kell tenni. Akkor lesz az teljes értékű, erős tablet, amit megéri külön is használni. A legtöbb gyártó elköveti azt a hibát, hogy mindent belezsúfol a hibrid eszközbe, de amikor leveszem a dokkolóról a táblagépet, az annyira lassú, hogy szinte használhatatlan. A redmondi cégnek sikerült elérnie, hogy mindent a leválasztható részbe tegyen be, így a gép tudása ne csökkenjen. Mindezt úgy, hogy a teljes Surface Bookról elmondható: könnyű, mint egy tablet, de erős, mint egy igazi laptop. Amikor billentyűzettel használja az ember lánya a gépet, egy pillanatig nem mondja meg senki, hogy ez egy hibrid. A konkurens masinák hol recsegtek-ropogtak, hol pocsék volt az illesztés, hol annyira nehéz lett a vas, hogy a kijelzőt felnyitott állapotban ki kellett támasztani. Ebből egyik sem igaz az új Surface Bookra.

FÁBÓL MAGNÉZIUMHIBRID

Ha már illesztés: őrület, mit kotyvasztottak össze a redmondi mérnöknök. Vince Jesus, a hardvercsapat főnöke mutatta meg, hogy nézett ki az első csatlakozó, az első ötlet az illesztésre. Sajnos felvételeken nem áll módomban megmutatni, mert se fotózni, se kamerázni nem lehetett a laborban – ahol egyébként már 2017 készülékeit fejlesztik. Az első példány egy fadarab volt, bármily furán is hangzik. Pár téglatest, közte tiplikhez hasonlító fahengerek, amiket szépen összekötöttek. Így nehézkesen, de mint egy kukac testét, úgy lehet mozgatni. Kísérleteztek számos anyaggal, a fa mellett

A Microsoft Surface Book legnagyobb dobása a tényleg könyvgerincre emlékeztető nyak. Ez jelentette a legkeményebb kihívást a mérnököknek.



MACBOOK-GYILKOS, REDMONDBÓL

Bár Magyarországra vélhetően nem jön be a Microsoft hibrid laptop-táblagépe, a külföldi kritikák alapján egyértelműen jól sikerült a gép. Annyira, hogy azt rebesgetik: a redmondi cég elérte célját, még a Macbook Prót is lenyomja a Surface Book. Könnyű, mint egy tablet, erős, mint egy asztali gép. A kettőt szétválasztó csukló pedig úgy tekeredik, mint egy kígyó, mégis stabilan tartja a kijelzőt.

MICROSOFT SURFACE BOOK SPECIFIKÁCIÓK

Processzor	6. generációs Intel Core i5 vagy i7
Memória	8 vagy 16 GB RAM
Videokártya	Intel HD graphics 5200 vagy Nvidia GeForce GP 1 GB VRAM
Kijelző	13,5 colos, 3:2-es arányú, 3000 x 2000 pixel felbontású érintőpanel
Háttértár	128, 256, 512 vagy 1 GB SSD-tárhely.
Optikai meghajtó	nincs
Hálózat	Wifi és Bluetooth
Csatlakozók	2 db USB 3.0, SD-kártyaolvasó, SurfaceConnect, Jack, Mini DisplayPort
Akkumulátor	12 órás üzemidő, videónézés alatt
Dimenziók	312,3mm x 232,1mm x 13,0-22,8mm
Súly	1516 gramm
Garancia	1 év a Microsofttól
Operációs rendszer	Windows 10 Pro + 30 napos Office trial
Extrák	tabletmód, szenzorok, magnéziumtest
Ár	1500 dollártól (kb. 433 ezer forinttól)

gumival, fémmel is. A legnagyobb problémát az jelentette, hogyan tudják elrejteni a kábeleket ebben a kígyószerű csuklóban anélkül, hogy azok megtörnének. Illetve hogy tudják megoldani azt, hogy ne csak mozogjon az az illesztés, de stabilan megálljon abban a szögben, amilyet a felhasználó szeretne. Azaz, hogy stabilan álljon az a kijelző, ha éppen fura pózban, ölbe véve laptopozunk, s nem akarjuk, hogy mint a virág feje, lekonyuljon a képernyő.

Rengeteg teszt, kísérlet, elképzelhetetlenül sok munkaóra volt, mire elkészült a végleges illesztés, s akkor még laptopról és tabletről nem is beszélhetünk. Kész volt egy harmonikaszerű csukló, amihez volt egy laptopnak látszó fémdarab, billentyűzet és vas nélkül a házban. Mintha a farok mozgatná a kutyát: „köré építették" a gépet.

Mint a Microsoft mérnöke a redmondi laborban elmondta: az illesztésbe ölték bele a legtöbb időt. Az, hogy végül a Surface Book elnyerje végleges formáját, szinte piszmogás volt. Jött a hardver, és legózni kellett. Jöttek a dizájnerek, akik megrajzolták a formát. Majd pár hónapnyi kooperálással mindkettő helyére került. Utána már „csak" méricskélni kellett: legyen még vékonyabb a gép, legyen kicsit kerekebb a sarka, csiszolt a széle, legyen könnyebb, kijött egy újabb chip, inkább tegyük azt bele, jobb legyen a felbontás, meg persze kell hozzá az új operációs rendszer is, abból se adjuk kicsire, rögtön a Windows 10 Pro.

ŐK MÁR ISMERIK A JÖVŐT

Érdekes belegondolni, hogy valahol 2013-2014 határán a mérnökök kezében mindössze egy kígyószerűen hajló csukló volt. És miközben versenyt futottak az idővel, meg a konkurenciával, gépet építettek köré, és remélték, hogy a felhasználóknak is éppen annyira tetszeni fog a megoldás, mint amennyit ők dolgoztak rajta. Én lepődöm leginkább meg rajta, de úgy tűnik, a Microsoft jól kalkulált. Készített egy jó(!) hibridet, ami az illesztés nélkül nem lenne az igazi. Elég megnyomni egy gombot, s a kijelző szépen leválik. Egy kis ikon jelzi mindig a Windows asztalon, ha biztonságos eltávolítani a táblagépet – ez is remekül működik. Ha pedig visszapattintjuk a képernyőt a dokkolóba, az gond nélkül egyesül, s pont olyan lesz, mint egy hagyományos laptop. A csuklóban még arra is maradt hely, hogy az eszközhöz tartozó toll láthatatlanul belesimuljon a magnézium házba. Sőt akár egy Lenovo Yoga laptopot, teljesen kicsavarhatjuk a gépet, hogy a billentyűzet legyen alul. Sokan valószínűleg inkább lekapják majd a kijelzőt, mint hogy kicsavarják, de akinek kell az a grafikai chip – legyen szó egy fotósról, grafikusról, vágókról –, annak is adott a lehetőség.

Ez a különös hajszínű, szakállas fiatalember a Microsoft egyik, épp egy gravírozógépen dolgozó mérnöke.

A gyártónál nagyon előrelátóak, egy rakás jövőre tervezett fejlesztést kiállítanak, hadd csodálkozzunk...

A Microsoft szakított az eddigi pocsék trackpadekkel is, az üvegfelületen jó dolgozni. A billentyűzet is elég hasonló lett ahhoz, mint a 12 colos, legfrissebb Macbookban. S ha már az almás cég laptopja: a redmondiak azt tűzték ki célul, hogy a Surface Bookkal lenyomják a Macbook Prót. Azt most még nehéz lenne megjósolni, sikerül-e nekik, az viszont biztos, hogy profittól függetlenül parádés eredményt produkáltak. (Tudom-tudom, ha nincs bevétel, és fizetés, ez mit sem ér. Maximum az lesz boldog, aki megveszi a gépet.) Mikor Vince Jesustól azt kérdeztem, ha két évig készült a Surface Book, akkor ő már most tudja, mit dob ki a Microsoft 2017-ben, a mérnök elmosolyodott, megvonta a vállát, és sokat sejtetően kitárta a kezét: „Ki tudja?"

A Microsoft főhadiszállása Redmondban. Az épület kívülről nem túl impozáns, odabent viszont elsőkézből tapasztalhattuk meg a számtech-jövőt.

MINŐSÉGI SZIMULÁTOROZÁS

Logitech G29

[ÍRTA GEBBBE] **Azt ismeritek, amikor a Logitech Driving Force GT és a Logitech G27 kormány találkozik? Nem? Pedig a szerelemgyermekeik már köztünk járnak, és igyekeznek megnyitni a szimulátorok híveinek szívcsakráit. Első pillantásra úgy néz ki, nem nagyon billent ki a gyártó a jól bejáratott kerékvágásból.**

Jelen tesztünkben eláruljuk, hogy érdemes-e elkölteni egy robogó árát arra, hogy kedvenc székünk ölelésében, otthon élhessük át a valósághű vezetési élményt. Mint azt a bevezetőben is olvashattátok, a Logitech G29 Driving Force megtévesztésig hasonlít elődjeire. Olyannyira, hogy amikor az első képek megjelentek az új jövevényről, sokan a PhotoShop-mágusok áldásos tevékenységét sejtették az egész mögött. Hamar kiderült, hogy nem így van, hanem valóban megérkezett a G27 trónjára pályázó újdonság. Az már előre leszögezhető, hogy nem vagyunk sokkal beljebb, mint eddig voltunk, mert technikailag alig történt változtatás az öt évvel ezelőtti csúcsmodell óta. Természetesen a most kézhez kapott kormány is nagyon valóságos vezetési élményt kínál, de ha igazán őszinték akarunk lenni, akkor egy megkímélt G27 birtokában sem kell szégyenkeznünk senki előtt.

KERESZTBEPORZÁS

Az első benyomások tehát azt erősítik, hogy a kormánykerék szinte egy az egyben a Driving Force GT-ről (DF GT) lett leemelve, de persze kissé színesebb, valamint speciális, PS4-hez való funkciógombok kerültek az alsó részére (nyilván azért, mert a Sony konzoljával is kompatibilis a cucc). Gombokkal egyébként rendesen ellátták, nem kelt letisztult, ralis puritánságot tükröző érzést. Ez annak is tulajdonítható, hogy a váltókar nincs fixen rögzítve, mint a szintén Logitech-féle DF GT esetében, sőt nem is alaptartozék, mint a G27-nél. Utóbbinál egy kis konzolfelület volt a kar mögötti területen, ahol helyet kaphattak a kormányról lehagyott vezérlőgombok.

A váltó elhagyása nem feltétlenül szimpatikus megoldás, egy ilyen árkategóriájú és minőségű eszköznél inkább nagy visszaesés, hisz kevésbé teszi vonzóvá a terméket a már olcsóbb, de technikailag nem sokban eltérő régebbiekhez képest. Amúgy sem nevezhető olcsónak, de egy korábban a készlet részét képező váltóért most még körülbelül 20 ezer magyar forintot kell letennünk az asztalra. A shifter kinézetre szintén nem nyújt sok újat, bőrborítása változatlan, felrögzíteni is ugyanúgy kell, ahogy eddig, de talán a csavarok mutatnak némi eltérést a váltókar mellett. Az új modellen is megtalálható a nagyon hasznos, fékerőeloszlás szabályozására szolgáló tekerő, amely szintén változatlan formában van jelen. Említettem a színesebb küllemet, ez 4 darab kék gombot jelent a kormányon, de a PS4-es gomboknál is jó lett volna átvenni a színezést, ahogy azt a kontrollereken is láthatjuk. Középen egy ledsoron figyelemmel kísérhetjük a fordulatszámunkat, segítve ezzel a pontos váltásokat, de mint sok más, ez sem újkeltű megoldás. Borítása egyébként roppant impozáns, kézzel varrott bőrfelülete is nagyon kényelmes, finom fogást biztosít. Elfordulási szöge 900 fok, és ezt legjobban a Euro Truck Simulator 2 közben élveztem, mert sokkal finomabban és nagyobb precizitással végezhető el egy körülményes tolatás, mint egy kevesebbet forduló darabbal. Sokkal reálisabban lehet játszani

Játékok, amikkel Gebbbe csapatta az ünnepekkor

Assetto Corsa

Az erőhatásokat talán a legjobban átadó játék, a rázóköveket érdemes mindenkinek kipróbálni vele. Az Options-menüben viszont az alapokkal időzni kell.

DiRT Rally

Bevallom, kezdetben nem voltam elégedett, de a Steam műhelyben található konfigok böngészése után tátva maradt a szám. Érdemes rászánni azt a kis időt.

Euro Truck Simulator 2

Tökéletesen érezhető parkolási manőverek, a váltókarral erősen nő a realitás szintje. A Frank007 készítette Hungary Map kihívásaihoz erősen ajánlott!

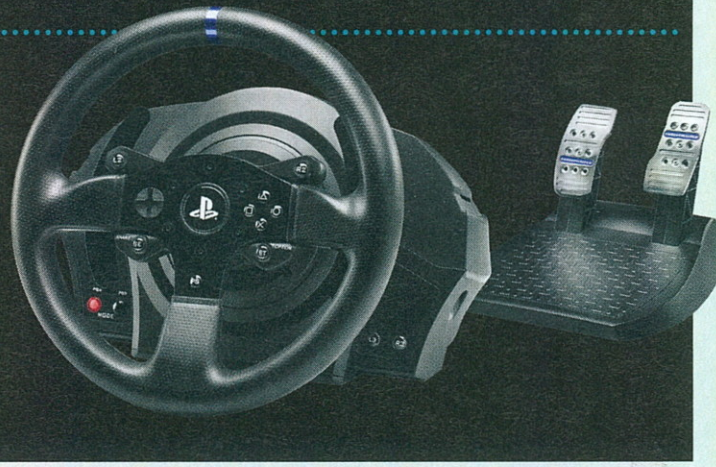
F1 2015

Nem kifejezetten F1 kialakítású kormány a G29, de a rajta lévő sok gombnak egy ilyen játék közben vesszük igazán hasznát. A DRS tehát legyen kéznél!

Project CARS

A legkevesebb beállításbeli variálást igénylő játék, kifejezetten hivatalos Logitech ajánlással. Tartalmaz G29 profilt, csak egy kis finomhangolás kell hozzá.

Thrustmaster T300RS



2014-ben érkezett, leginkább kialakítása miatt lehet egy kalap alá venni a G29-cel, mert árában mégis kicsit több. Ez azért érdekes, mivel ehhez sem jár váltókar, valamint a pedálsor csak gáz- és fékpedálokat foglal magába, ezek 6 pozícióban állíthatóak. A kormánykerék azonban levehető, bármely olyan Thrustmaster-kormány rátehető, amelyik lecsatlakoztatható a testről. Elfordulási szöge egészen 270-től 1080 fokig terjed. 150 ezer forint körüli összegért megkaphatjuk már a T300 kormány Ferrari Integral Alcantara változatát is, amelyhez jár a teljes pedálsor, ez a T3PA névre hallgat. Az RS-hez is megvásárolható egyébként az utóbbi kiegészítő, ha van rá még 40 ezer forintunk. Kompatibilitásból és alkatrészek közti átjárhatóságból tehát jeles!

a holtjátékot és érzékenységet érintő beállításokkal, köszönhetően a kormány saját szoftverének is, amelyben szokás szerint létrehozhatjuk az egyes játékok profiljait. Erre elég sok esetben szükségünk lesz majd, mert játék és játék között hatalmas eltérések vannak. Gondoljunk csak bele abba, hogy egy szimulátorozásra valamit is adó játékos mennyi időt képes elszöszölni ilyenkor! Az esetek nagy százalékában ajánlott tehát hozzányúlni a profilokhoz is, nem mindegy ugyanis, hogy mikor jelentkezik a megfelelő fékhatás, mennyire érzékeny a gázpedál és ennek megfelelően mekkora erőt kell kifejtenünk. Ha kevesebb az időnk, akkor is javaslom a kevésbé szimulátor jellegű autós programok driverszintű profilozását, meglepően sokat kinyerhetünk belőlük. Az igazán ajánlott címeket keretes írásaink között meglelitek, de a kicsit régebbi motorosok se csüggedjenek, az rFactor és a Race 07 irányításában is örömünket fogjuk lelni egy G29 tulajdonosaként.

EGY KIS CSEND

Felrögzítésével semmi probléma nem volt, egy átlagos asztalra is simán fölrakható a műanyag, beépített szorítók által, ezek a folyamat végén egy lenyomással belebújtathatóak a kormány vázába. Abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy egy Playseat Challenge is a szolgálatomban áll, de még itt sem kellett elővennem egy darab csavart sem, a G29 megfelelően rászorítható volt a vékonyabb fémlemezre is. Fura módon azt hinné az ember, hogy ennél jobb élményt nem is kaphatna, de hely híján a különálló váltókart már nem tudtam feltenni a székre, az ezt kiküszöbölő alternatív megoldást pedig inkább nem is írnám le.

A DF GT beépített váltójához hasonló megoldás most nekem is nagyon jól jött volna.

Érdekes az úgynevezett Hall-effektusos kormányérzékelés (lásd a szövegdobozt!), ami a G27-tel ellentétben mágneses mezőkkel érzékeli a kormány aktuális helyzetét, a szokottnál kicsit halkabbá téve az eszközt. A kormány mögötti váltófülek is kényelmesebbek lettek, matt rozsdamentes acél kialakításuk kellemes fogást kölcsönöz nekik, csöndesebben működnek, így hangjukkal nem fogjuk felverni a családtagjainkat egy nagyobb Nordschleife-körön sem. Kétmotoros műterheléses technológiáját viszont már szintén ismerjük: a G29 édesapjában is ugyanez a mechanizmus dolgozik, hasonló hatékonysággal. Kalibráláskor kicsit kerreg a kormány, de ez csak pár másodperc, hétköznapi használat közben nem sűrűn fogunk vele szembesülni. A pedálsor egy az egyben a G27 formavilága: a platform bordázása és a pedálok kialakítása sem változott szembetűnően, rozsdamentes acél taposófelülettel rendelkezik, alján pedig minden megvan ahhoz, hogy ahová letesszük, ott is maradjon. Adott egy könnyen kipattintható tüskés felület, valamint akinél lehetőség van rá, a csavarmeneteknek köszönhetően végleges helyére is rögzítheti a pedálsort. Annyi viszont előnyére változott, hogy a fékpedálnak sokkal reálisabb az ellenállása. Magyarul nincsen szükség mindenféle külső kiegészítők beépítésére, mivel határozottan van egy fokozatosan növekvő nyomásnehézsége. Ez, mint mondtam, pozitív, de nem biztos, hogy önmagában meghozza a várt piaci robbanást. Ahogy mondani szokás: ide nagyobb fegyverek kellenek.

NEM CSÖKKENŐ SZÍNVONAL

Valójában felemás érzésekkel állok föl a székemből, mert örülök is, de másrészről picit csalódott vagyok. Nagyobb és bátrabb változtatásokat vártam ahhoz képest, hogy már 5 év eltelt a G27 óta. A konkurens Thrustmaster választékát tekintve az egyértelműen megállapítható, hogy most kicsit stagnál a Logitech pályája. Óriási hiba volt a már említett váltókar opcionálissá tétele, valamint még mindig nem lehet a kormánykereket levenni. Egy kicsivel tényleg jobb lett, a több gombbal új beállítási lehetőségeket kaptunk, de így elveszett az a vaskosság, amit annyira szeretni lehetett. Valójában a telepakolt kezelőfelület jobban mutat egy olyan eszközön, mint egy Formula 1-es kormány, hiszen azon tényleg sok a nyomkodnivaló. A már pár sorral feljebb említett ellenlábas cég Ferrari F1 kormányára gondolok itt, persze árazásban már egy más bolygón járunk már ezzel. Akinek a G29 127 ezer forintos ára sok, annak nyilvánvalóan 215 ezer sem lesz vonzóbb ajánlat. Fura konklúzióként úgy néz ki, még mindig érdemes egy G27 beszerzésében gondolkodni, hiszen akár 50 ezer forinttal olcsóbban egy komplettebb pakkot kapunk, váltóval együtt. De ha mindentől elvonatkoztatunk, akkor egy strapabíró és finomhangolt kormányt tekergethetünk, azaz nem fogjuk megbánni, hogy mégis az új üdvöskét választottuk. G

A csendes működést két dolognak köszönhetjük igazán. A spirálszerűen érintkező fogaskerekeknek és a mágneses mezőkkel működő kormányzásérzékelő rendszernek (Hall-effektus). A duplamotoros műterheléses megoldástól nem tértek el a tervezők, az erőhatások és útviszonyok szimulálásához még mindig nagyon jónak bizonyul. A kormány holtjátéka valamivel kisebb, mint amit elődjénél lehetett tapasztalni, de még mindig nem nevezhető teljesen tökéletesnek.

Eszköz: **kormány**
Info: **www.logitech.com**
Ár: **127 990 Ft**

PRO	KONTRA
– igényes kivitelezés	– kevés újítás
– halkabb működés	– elég drága
– valósághű fékpedál	– a váltókar külön kapható

VÍZHŰTÉSSEL A HAVEROK ELLEN

ASUS ROG GX700

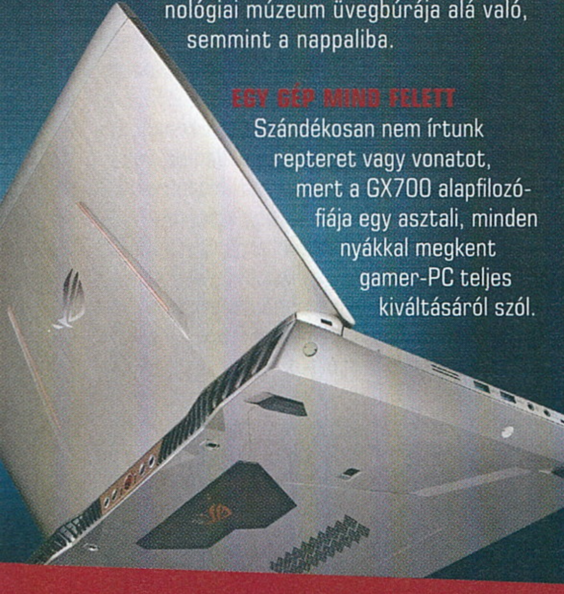
[ÍRTA CHOCHO] Autó. Lakásfelújítás. Eladó telek. Amerikai körutazás. Vidéki kisház. Sportmotor. A sógorom használt Celicája. Többek között ezekkel a dolgokkal azonos az ASUS új szupernotebookjának értéke. A GX700-at vízhűtéssel látták el, 4 GHz-en pörgeti a processzort, külön utazóbőröndben érkezik, és teljesen kivált egy asztali gamer-PC-t. Mérnöki csoda és felfoghatatlan luxus egyben. És nem mellesleg 1,4 millió forintba kerül...

Az ASUS a 2015-ös IFA kütyüshow-n mutatta be az eddigi talán legvadabb fejlesztését: a ROG GX700 nevű gamer notebookot a szokásosnál erősebb komponenseken túl folyadékhűtéses dokkolóval látták el. Úgy bizony, a képeken látható, tumorszerű kinövés egy olyan kiegészítő, ami a processzor és a videokártya túlhajtás alatti hőtermelését hivatott kordában tartani. Eddig nem igazán volt elterjedt a hordozható gépek tuningolása, általában 10-20 MHz-eket lehetett csak kisajtolni belőlük, de az sem volt ajánlott, lévén ezek a masinák, konstrukciójukból adódóan, eleve nehezen vezetik el az alkatrészek termelte meleget. Az ASUS-nál sem tudjuk, hogy mit szednek, az viszont biztos, hogy amikor belevágtak a GX700 kifejlesztésébe, minden a mérnökcsapat ellen szólt. A folyadékhűtés körülményes dolog, elég egy apró baki a tervezésben, és az alaplapnak lőttek. Ha pedig már lúd, legyen jó kövér: az ilyen rendszerekkel nem megahertzeket, hanem gigahertzeket szokás nyerni, így a stabilitáson túl a valódi, hatékony overclockolás is elvárásnak számított. Nos, az eredmény egy valóban működő, ténylleg döbbenetes notebook lett, amely azonban brutálisan drága, és inkább egy technológiai múzeum üvegbúrája alá való, semmint a nappaliba.

MINDEN AZ ASUS MÉRNÖKEI ELLEN SZÓLT, AZ EREDMÉNYRE AZONBAN NEM LEHET PANASZ. IGAZ, NINCS OLYAN NOTEBOOK, AMI MEGÉR 1,4 MILLIÓ FORINTOT...

EGY GÉP MIND FELETT

Szándékosan nem írtunk repteret vagy vonatot, mert a GX700 alapfilozófiája egy asztali, minden nyákkal megkent gamer-PC teljes kiváltásáról szól.



GYÁRI TUNING, 1080P, FULL GRAFIKA, 16XAF, 4X FSAA

Játék címe	Max fps	Min fps	Átlag fps
Metro: Last Light Redux	198,5	24,5	97,0
Ashes of the Singularity (DX12)	72,3	23,5	47,9
Hitman: Absolution	92,0	58,0	70,2
Grand Theft Auto V PC	75,6	214,9	140,5
Company of Heroes 2	74,5	32,6	52,2

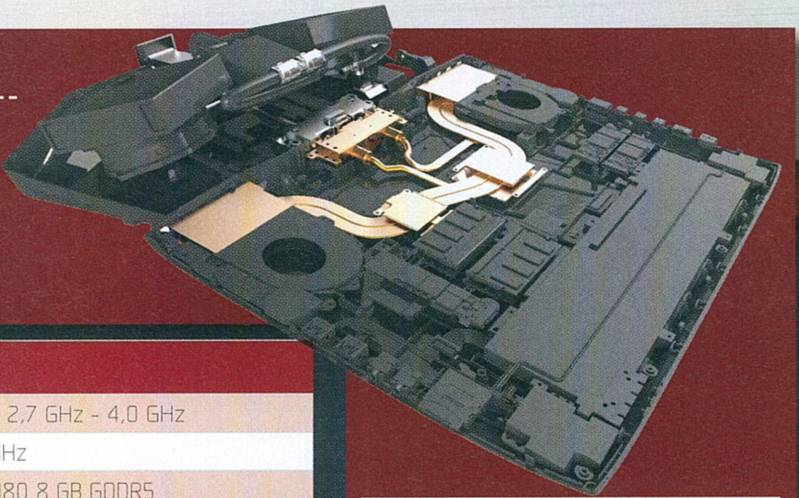
Azaz ha valaki fogja magát, és beruház az 1,4 millió forintos (kis szünet, hogy legyen időtök megemészteni) szupernotiba, akkor a hasonló áron vett gépét is nyugdíjba küldheti, mert az ASUS terméke bizony minden fronton meg fogja állni a helyét. Erről a Skylake architektúrás Intel Core i7 processzor, a beépített, 64 GB DDR4-es memória, valamint egy különleges Nvidia GeForce GTX 980 variáns gondoskodik. Utóbbi nem a megszokott M-széria tagja, hanem egy annál jóval izmosabb darab, ami mindössze 5-10 százalékkal teljesít gyengébben az asztali PC-kbe vásárolható GTX 980-nál. Ez olyan kismértékű veszteség, amit csak a benchmarkprogramok érzékelnek, átlagfelhasználóként a büdös életben nem fogjuk észrevenni, Igen ám, de ha előkapjuk a kissé ormótlan, műanyag- és fém elemekből épített hűtőt, és egy elegáns mozdulattal összekapcsoljuk a notebookkal, egy új világ tárul a szemünk elé. A gép ekkor automatikusan 4 GHz-re emeli az alapjáraton 2,7 GHz-es processzor maximális órajelét, ez cirka 40 százalékos tuningot jelent – és egyben azt, hogy nincs játék, ami megfékezze a gépet. Komolyan mondjuk, nincs. Legfeljebb a 4K-s kijelzővel felszerelt változatban fordulhat elő, hogy hogy a 8 giga VRAM-mal felszerelt videokártya rosszabbul szerepel a szomszéd Pistike 980-asánál. Összességében tehát adott egy asztali csúcs-PC ereje, egy mindössze 17,3 colos noteszgépbe szuszakolva.

„ANYA, SZABAD AZ ASZTAL?"

Persze a szóban forgó folyadékhűtésnek megvannak a maga korlátai. Egyrészt, dokkoló nélkül a fémtestű noti alap órajelen jár, sőt akkumulátorról járatva a VGA-t is lejjebb tekeri, nehogy fél perc alatt lemerüljön az aksi. Ebben az esetben egy 3,6 kg súlyú, prémiumhatású notebookot vihetünk magunkkal. A telep kb. 2-3 órát bír általános felhasználás mellett, játék alatt pedig jó, ha másfelet. Ez sajnos eléggé átlagos adat, de hát mit lehet tenni, korunk akkumulátorait nem a legújabb komponensek kiszolgálására találták ki.

ÍGY MŰKÖDIK A FOLYADÉKHŰTÉS

Az ASUS GX700-hoz kifejlesztett folyadékhűtő-rendszer egy teljesen zárt konstrukció, ami felcsatlakoztatásakor rézcsöveken át juttatja el a hűsítő löttyöt a kritikus alkatrészekhez. Kap belőle a videochip, a processzor, sőt a memória is – ennek köszönhetően az összes komponens túlhúzható. A hűtőfolyadékot a dokkoló hatalmas ventilátorai tartják megfelelő hőszinten, állandó zúgás mellett.

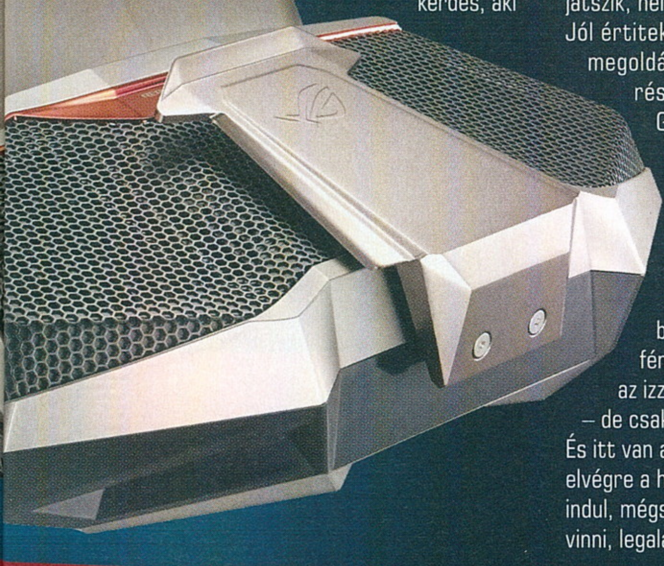


EZEK AZ ASUS GX700 SPECIFIKÁCIÓI

Processzor	Intel Core i7-6820HK 2,7 GHz - 4,0 GHz
Memória	64 GB DDR4 2400 MHz
Videokártya	Nvidia GeForce GTX 980 8 GB GDDR5
Kijelző	17,3 colos Full HD IPS G-Sync (van 4K-s változat is)
Háttértár	1 TB SSD-tárhely
Optikai meghajtó	nincs
Hálózat	WiFi és Bluetooth
Csatlakozók	4 db USB 3.0, SD-kártya, WAN, mini-HDMI, HDMI
Akkumulátor	2-3 órás üzemidő, játéknál kb. 1,5 óra
Dimenziók	429 mm x 309 mm x 35 mm
Súly	3,6 kg, dokkoló nélkül
Garancia	1 év visszafizetési garancia
Operációs rendszer	Windows 10 Pro + 30 napos Office trial
Extrák	folyadékhűtéses dokkoló
Ár	1 399 000 forint

valami 60 fps alá esik, nálunk viszont a Full HD-s GX700 járt, ebben a felbontásban pedig mindenre elegendő az ASUS mérnökeinek teljesítménye. Mielőtt pedig valaki a kijelző miatt aggodalmaskodna, érdemes tudni, hogy egy G-Sync-es, 75 Hz-es IPS-panelt kapunk a notival, ami mindenféle képtöréstől mentes, csodaszép látványt biztosít. Olyan szépet, hogy bár a gép HDMI- és DisplayPort-csatlakozóival akár egy nagyobb monitort is meghajthatunk, egyszerűen nem érezzük szükségét a váltásnak.

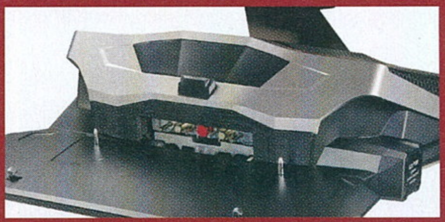
Ezen a szinten a teljesítmény tehát nem kérdés, aki kíváncsi rá, mit tud a gép, a cikk első oldalán látható táblázatban megcsodálhatja a dokkolós tuningeredményeket. Na, de mi a helyzet az általános felhasználás nyújtotta élménnyel? Elvégre mégis csak egy gigászi dokkolóval felszerelt gépről beszélünk. Nos, az ASUS GX700 vásárlói már most jó, ha külön asztalt állítanak a masinának, mert a tekintélyes méret és súly megköveteli a stabilitást. Már a szállítása sem egyszerű: gurulós utazóbőrönd jár hozzá, a villamoson azt hihették, hogy vidéki egyetemistaként utazok haza az ünnepekre. Az összeszerelés szerencsére nem túl körülményes: letesszük a dokkolót, ráhelyezzük a notit, majd a hűtő tetején található, spoilerszerű gomb lenyomásával összecsatlakoztatjuk a két eszközt (lásd a jobb oldali képes összeállítást!). Innentől kezdve a notebook saját tápja és hálózati adaptere nem játszik, helyette a vízhűtését kell használni. Jól értitek, kettő is van a dobozban, az efféle megoldások azonban nem újak az ASUS részéről – emlékezzünk csak vissza a G20JA nevű Steam machine összegumizott telepeire!

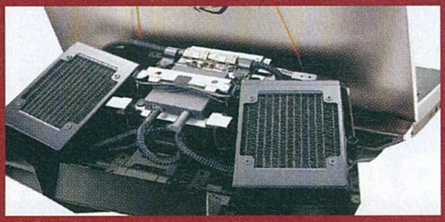


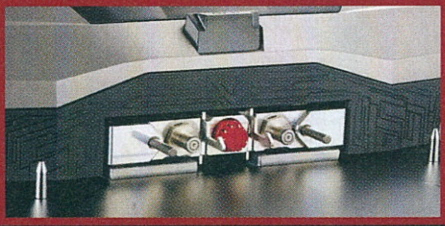
Használat közben a gép meglehetősen hangos, a vízhűtés aktiválódásakor pedig szinte felszáll, szóval egy jobb füles nem árt mellé. A billentyűzet és a tapipad tökéletes, a fémtest kellemes hidege óvja kezünket az izzadástól, azaz használni jó a GX700-at – de csak mint PC-t, és nem mint notebookot. És itt van a kutya elásva: ez a laptop anomália, elvégre a hordozható eszközök versenyében indul, mégsem lehet kényelmesen magunkkal vinni, legalábbis nem a hűtővel együtt.

TÖKÉLETES CSATLAKOZÁS

A GX700 dokkolója a laptop hátulján található portokba csatlakozik. Ez lehetett az egyik legnehezebb mérnöki feladat: nem megfelelő kapcsolat esetén a gép veszélybe kerülne.







AJÁNLOTT?

Na, ne vicceljünk, kérem, egy 1,4 milliós gép soha nem lehet ajánlott, soha nem érheti meg. Ezt az ASUS-nál is tudják, eszük ágában sincs jó üzletként beállítani a dolgot. Egyszerűen csak arról van szó, hogy a gyártó bizonyítani akart. Elkészítettek egy különleges, álleejtős notebookot, amiről minden mérnöktanonc nedves álmokat sződögél. A hivatalos tuning pedig csak a kezdet: a nálunk járt változat még zárt BIOS-szal rendelkezett, de a megvásárolható modellek nyugodt szívvel túlhajthatók lesznek, azaz már most várjuk a különböző tuningcsapatok hajmeresztő eredményeit. Kérdés persze, hogy a folyadékhűtés meddig bírja majd, igényel-e komolyabb karbantartást, és ha igen, miként. Optimizmusra ad okot azonban, hogy az ASUS különleges garanciát ad a gép mellé: amennyiben egy éven belül elromlik, visszautalják a vásárló pénzét. Vajon a sógor is ennyire jó ajánlatot kapott a használt Toyotára?

RAZER OROCHI EGÉR

Számtalan egeret ajánlottunk már magazinunkban, amelyeket kifejezetten játékra, asztali számítógépekhez gyártottak, otthon játszó gamerek részére De mi van akkor, ha valakinek csak egy erős gamer laptopja van, és azt viszi magával? Neki vajon milyen egeret ajánlanánk? Nos, a Razer szerencsére rájuk is gondolt, a gond csupán az, hogy ehhez már nagyon mélyre kell nyúlni a pénztárcánkba.

ELFÉR A TENYEREDBEN

Az Orochi tehát egy kifejezetten laptopokhoz készült rágcsáló, amelynek már mérete is erről árulkodik. A mindössze 110 grammos kicsike alig nagyobb a tenyerünknél, ujjainkat bizony furcsán be kell hajlítani ahhoz, hogy ráfeküdjenek a gombokra. Ráadásul egyszerre jobb- és balkezes kiszerelést kapott.

Az apró méret előnye természetesen hordozhatóságában rejlik, hiszen így könnyen befér a laptoptáskába is, bárhova magunkkal cipelhetjük, legyen szó eSport rendezvényről, vagy akár céges prezentációról. Vezetékmentes eszközről beszélünk, de ráköthetjük az USB-portra is egy opcionálisan felhasználható kábel segítségével. Vezeték nélkül az Orochi Bluetoothon keresztül kommunikál, viszont vevőeszközt nem tartalmaz, ezért kizárólag olyan laptopokkal együtt használhatjuk, amelyek már rendelkeznek Bluetooth-vevővel. Ez szerencsére mára alaptartozéka minden hordozható számítógépnek, főleg a drágább, játékra alkalmasabb példányok esetében.

MÉG VÁRNI KELL

A vezetékmentes rendszerek hátulütője, hogy sokszor nem olyan megbízhatók, mint a vezetékesek. Az interferencia és az elem lemerülése sokszor bezavarhat az eszköz és a vevőkészülék közötti kapcsolatba, ami a gamerek számára nem teszi túl kedveltté a vezetékmentes egereket. De az Orochi esetében emiatt nem kell aggódni, hiszen egyike a legmegbízhatóbb bluetoothos egereknek a piacon, amiről a Razer mérnökei sokéves tapasztalattal gondoskodtak a tökéletes adatátvitelről.

Rendkívül energiatakarékos is, két AA-s elemmel akár 7 hónapig is kibírja. Egyszerre jobb- és balkezes, tehát az oldalain lévő 2-2 gomb programozható, amit a Razer Synapse szoftverén keresztül végezhetünk el. Egyszóval egy kivételes minőségű egérről van szó, aminek ezért meg is kérik az árát. Az Orochi közel 24 000 forintot kóstál, amiért már rendkívül sok prémiumkategóriás egeret megvehetünk. És itt a probléma.

Mivel ez az egér nagyon-nagyon kicsi, elég kényelmetlen használni, csak és kizárólag azoknak ajánlható, aiknek nagyon apró keze van. Különben is, egy zsebben minden egér elfér.

Eszköz: **egér**
Info: **www.razeronlinecom**
Ár: **kb. 24 000 Ft**

PRO	KONTRA
– kicsi, bárhol elfér – energiatakarékos – jobb- és balkezes	– túl kicsi – nincs vevőegység

RAZER KRAKEN PRO FEJHALLGATÓ

A Razertől megszoktuk, hogy kivételes minőségű termékekkel árasztják el a piacot, amelyek alól nem képeznek kivételt a fejhallgatóik sem. Persze ahány fül, annyi vélemény. Leteszteltük a Kraken Prót, a cég vadonatúj fülesét, ami sajnos nem igazán nyűgözött le minket.

FEJRE FEL!

A Kraken Pro egy sztereó fejhallgató, amelyet három színben vásárolhatunk meg: zöld, fekete vagy kék. A fülpárna műbőrborítású, tapintásra kellemes, de sajnos az anyag összetevői miatt pár óra után előfordulhat, hogy izzadékony embereknél az eszköz rátapad a fülükre. Mivel a fejpánt nagyon feszes, a füles rendkívül jól illeszkedik a hallójáratainkra, ettől a hangok úgy csúsznak be kobakunkba, mintha nem is lenne közvetítőeszköz.

A dolognak viszont van egy szépséghibája, ami sajnos többünket is zavart: pár óra elteltével a fejpárnák úgy elnyomják fülünket, hogy kénytelenek vagyunk szünetet tartani a használatban, amíg visszatér beléjük a vér. Azt azért érdemes megjegyeznünk, hogy maga a fejpánt kiváló minőségű, a két fejpárna pedig behajtható, amitől könnyebben elcsomagolhatjuk azokat. A Kraken Pro természetesen mikrofonnal is rendelkezik, ami a baloldali részén található, és könnyedén ki-becsúsztatható, aminek hála könnyen elrejthetjük, amikor éppen nem használjuk.

A kábelezés viszont nem kapott szövetborítást és vékony is, amitől simán előfordulhat, hogy gurulós székkel széttrancsírozzuk, viszont előnyös abból a szempontból, hogy sima jackkimenetben végződik, amihez egy külön kábelt kell kötnünk, ha PC-n akarjuk használni. Ennek köszönhetően pedig használható utcán is, mobiltelefonnal vagy bármilyen mobil lejátszóval.

KÁBELBARÁT

A hangminőségről 40 milliméteres neodímium mágnesek gondoskodnak, de sajnos a frekvenciaátvitel, bármilyen jól is mutat a számok szerint (20-20.000 Hz), nem igazán hozza az elvárható szintet.

A magas hangok halkan szólnak, ami miatt kénytelenek leszünk equalizerekben matatni azért, hogy megfelelő minőséget produkáljunk magunknak. Az ár pedig egész egyszerűen túl magas ahhoz, hogy ne vegyük észre: ennyi pénzért már 7.1-es fejhallgatókat is kaphatunk. A Razer Kraken Pro tehát valahogy nem az a termék, amit bátran ajánlanánk bárkinek.

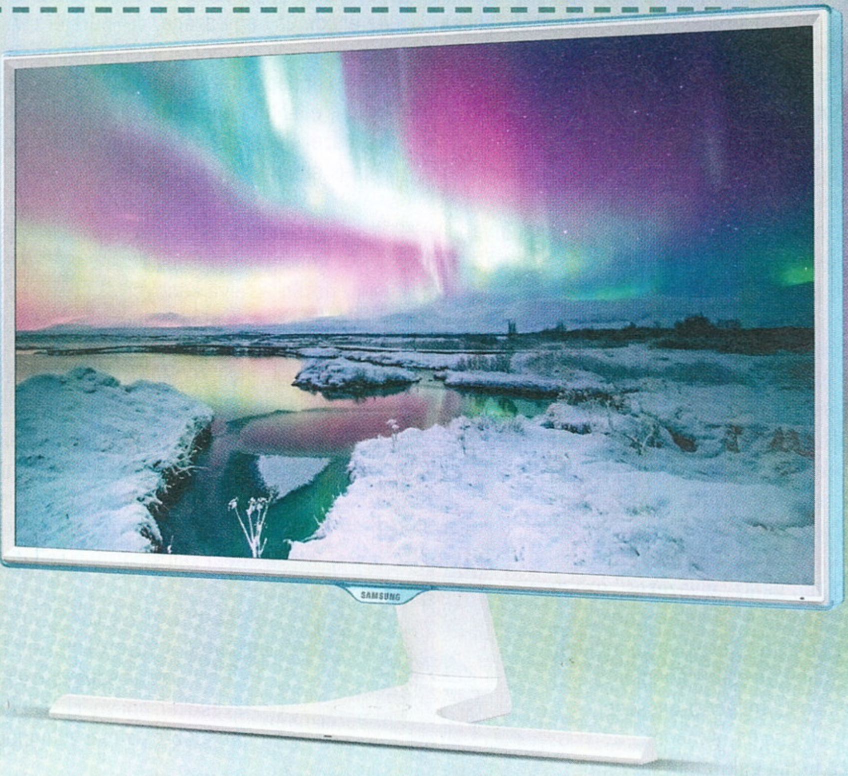
Eszköz: **fejhallgató**
Info: **www.razeronline.com**
Ár: **kb. 27 000 Ft**

PRO	KONTRA
– használható mobillal is – igényes csomagolás	– szorító fejpárnák – gyenge magas hangok – nincs textil a kábelen

TÖLTÉSRE FEL!

SAMSUNG S24E370DL MONITOR

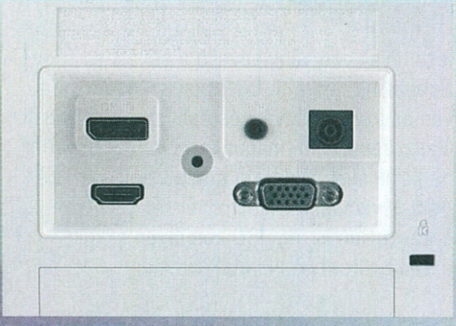
[ÍRTA CHOCHO] Amikor a technológiai fejlődés lelassul, a rivális gyártók különféle őrültségekkel próbálnak rálicitálni egymásra. A Samsung is így tett, amikor bemutatta vezeték nélküli mobiltelefon-töltővel felszerelt monitorcsaládját.



Az E370DL monitorszéria ránézésre nem sokban különbözik a hasonló árkategóriájú, általános felhasználásra szánt képernyőktől. Hófehér, elegáns külsejű, 16:9-es készülékről van szó, natív felbontása 24 és 27 hüvelyken (nálunk előbbi kiszerelés járt) egyaránt Full HD, 60 Hz-es képfrissítését pedig csak az AMD-féle FreeSync-technológiával próbálják játékosbaráttá tenni a Samsungnál (erről később még lesz szó). A látszat azonban csal: az E370DL modellek ugyanis egy különleges extrának köszönhetően akár a telefonunkat is fel tudják tölteni, méghozzá anélkül, hogy USB-re dugnánk a mobilt. Legalábbis elméletben.

MINDEN EGYBEN

Mielőtt persze nekiállnánk tölteni a mobilunkat, a monitort kell az asztalra tennünk. A dobozban egyben találjuk a készüléket, azaz nem kell aggódnunk amiatt, hogy esetleg nem megfelelően rakjuk össze a komponenseket (a nyaki illesztések sokszor húzzák csőbe az egyszeri vásárlót). Sajnos azonban az all-in-one kivitel miatt az ergonómia minimális lett: legfeljebb dönthető a panel, magasságállításra és a kép elforgatására nincs mód. A telep csatlakoztatása után D-SUB-bal, HDMI-vel, esetleg DisplayPorttal köthetjük össze az eszközt a géppel. A vizuális csatlakozók száma ezzel teljesen kifújt, mindössze egy Jack dugó marad osztályrészül. A monitornak nincs beépített hangszórója, külső hangfallal vagy fejhallgatóval szólaltathatjuk meg.



Csatlakozóból nincs túl sok, egy DVI-t például még elviseltünk volna, 2016-os éve ide vagy oda.

A lehetőségek nem mozognak túl tág spektrumon, cserébe viszont a látvány és a képminőség teljesen rendben van. A Samsung saját kalibrálószoftvere és a képernyő firmware-je pár ráfordított perc után a gyártótól megszokott minőségű színkezelést nyújt, az élményt pedig tovább fokozza a PLS-panel (a Samsung saját IPS-variánsa) nagy betekintési szöge. És ha már színek: a vállalat Szemkímélő üzemmódnak nevezett megoldása a kékfény kibocsátás csökkentésével védi a felhasználót a monitorhasználat fárasztó mellékhatásától, méghozzá egész hatékonyan – hiába, ezt a panelt munkahelyekre találták ki. Éppen ezért különös a FreeSync-funkció jelenléte, ez az AMD saját képfrissítés-stabilizáló technológiája: megfelelő AMD-videokártya birtokában a kijelző az adott alkalmazás képkockaszámához szinkronizálja a képernyőt, elkerülve így a zavaró képtörést. Ezt elsősorban a játékosok értékelik, így a Samsung terméke nekik is tartogat valamit, annak ellenére, hogy sem a külseje, sem a felszereltsége miatt nem lehet gamer monitornak nevezni.

A SAMSUNG MONITORA JÓ PÉLDA RÁ, HOGY NEM MINDEN ESZKÖZ ÁLL KÉSZEN A TÖMEGGYÁRTÁSRA. A VEZETÉK NÉLKÜLI TÖLTÉS INKÁBB TECHSHOW-KRA VALÓ.

TÖLTELÉK FUNKCIÓ

Az anyagminőség átlagos, az illesztések szintúgy. A képernyőt a hátlapján található joystickkel lehet be- és kikapcsolni, az alapbeállítások is ennek segítségével érhetők el. Törékeny, vacak kapcsoló, érthetetlen, miért ragaszkodik hozzá a Samsung olyan sok monitornál, alternatíva hiányában viszont muszáj lesz megbarátkoznunk vele. És ha már érthetetlenség, elérkeztünk a vezeték nélküli töltés lehetőségéhez. Ez annyit tesz, hogy a támogatott Samsung okostelefonok úgy is tölthetők a monitoron, hogy csak rátesszük őket a talapzat egy kör alakú platformjára.

Jól hangzik, ugye? Kár, hogy nem minden esetben működik. Először is nagyon pontosan kell odahelyezni a telefont, különben a monitor nem fogja érzékelni. Másrészt a készülékek néha így is, úgy is elveszítik a kapcsolatot a töltővel. Nem beszélve arról, hogy ha minden flottul megy, akkor sem gyors a folyamat. Sőt fájdalmasan lassú, ember legyen a talpán, aki egy Note 4-et csurig tölt ezzel a módszerrel. A praktikusnak szánt extra tehát elvérzik, ennek fényében pedig különösen vicces, hogy a Samsungnál a monitorcsalád reklámját a mobiltöltés köré húzták fel. Kár volt, mert maga az E370DL minden más területen „közepes" és „jó" minősítést érdemel. A képminőség kiváló, a FreeSync jópofa extra, az átlagos kiszerelés pedig még megbocsátható. 80 ezer forintért nem várhatunk csodákat.

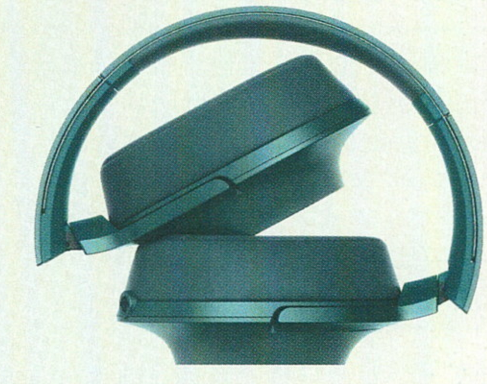
Eszköz: **monitor**
Info: **www.samsung.com/hu**
Ár: **kb. 80 000 Ft**

PRO	KONTRA
– jól mutat az asztalon	– semmi extra sajnos
– megfizethető	– a töltés nem mindig jó
– AMD FreeSync	– nulla ergonómia

SONY H.EAR ON FEJHALLGATÓ

A főleg zenehallgatásra és kommunikációra fejlesztett fejhallgatók furcsamód még a videojátékos testvéreiknél is többe szoktak kerülni, elvégre szemben a robbanásokhoz és nonstop dübörgéshez igazított rokonaikkal, előbbi eszközöknek a magas, a mély és a közepes hangokkal is el kell tudni boldogulni, méghozzá egyazon színvonalon, hogy sem a hosszú hajú elvadult rocker, sem pedig a talpig rózsaszínben parádézó pompomlány ne csalódjon.

A Sony ezeknek a termékeknek a világában immár harminc éve éllovas, igaz, meg is kérik a minőség árát: legújabb, H.Ear On MDR-100AAP névre hallgató fülesük cirka 60 ezer jó magyar forintért kínál élvezetes zenehallgatást.



MESSZE NEM TÖKÉLETES

Igen ám, de az „élvezetes" szó nem szinonimája a „tökéletesnek": a fent említett két vásárló minden bizonnyal furcsán ráncolná a homlokát, amiért a basszus nem elég erős, a magas, cirregő hangok (amik teszem azt, egy vocal trance mix esetében azért elég gyakoriak) túl halkak, a középtájon duruzsoló ének pedig emiatt túlontúl erős. Az eredmény egy drága, de műfajérzékeny készülék: aki nu metált vagy Tiëstót akar hallgatni naphosszat, nem jár jól a H.Ear Onnal, ellenben popslágerek és klasszikus hangszerelésű stílusok (pl. jazz) esetében remek élményben lesz része.

És ez igazán szomorú, mert minden más téren imádnivaló a Sony terméke. Kényelmes, utcán viselve könnyen elfelejtjük, hogy a fejünkön van. Finom fülpárnái tökéletesen ölelik körbe a hallószervet, fejpántja pedig állítható, így az ergonómia miatt jár a piros pont. A hozzá tartozó jack-jack kábel ráadásul moduláris, azaz ha az ultravastag műanyag borítás ellenére baja esik, elég csak azt lecserélni, nem kell kukázni a teljes fülest.

Persze nem árt tudni, hogy a mikrofon a vezetéken kapott helyet: a segítségével telefonhívásokat bonyolíthatunk le, méghozzá szuper minőségben.

AZÉRT NEM ROSSZ EZ

Egyébként, ha már szóba jött, érdemes kiemelni a H.ear On kiváló anyagminőségét. Bár plasztikból készült, a fejhallgató masszív, az illesztések hajszálpontosak, a külalak pedig meglehetősen elegáns, és még színválaszték is akad: rózsaszín, fekete, narancsszínű és zöldessárga – utóbbi járt nálunk.

Jó kis készülékről van szó tehát, épp csak az ára nem stimmel: ennyi pénzért a Sonytól sokkal változatosabb hangzáspalettát várunk, kényelem és anyagminőség ide vagy oda.

Eszköz: **fejhallgató**
Info: **www.sony.com**
Ár: **kb. 60 000 Ft**

PRO	KONTRA
– nagyon kényelmes – kiváló ergonómia – jól néz ki, de tényleg	– a hangzás nem tökéletes – nagyon sokba kerül

OZONE ARGON EGÉR

Játékos egérrel Dunát lehet rekeszteni, főleg hogy egyre több gyártó ugrik fejest a forgatagba. Közéjük tartozik az OZONE is, amely a rágcsálókon túl gyárt még billentyűzetet, fejhallgatót, és ki tudja, mi mindent – mégis az egereik az elsőszámú produktumaik, a nálunk járt Argon láttán teljesen érthető módon.

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

Pedig első ránézésre az égvilágon semmi különleges nincs az Argonban. Egy szénfekete, mezei gamer-egérnek tűnik, közepesen sok gombbal és a doboz ígéretei szerint teljesen átlagos lehetőségekkel. Egy 16 ezer forintos egértől legalábbis elvárható, hogy súlyozhassuk, készüljön prémiumminőségű műanyagból, ne izzadjon rajta az ember keze, kényelmes legyen, és egyben gyors, na meg erős, mert azért egy-egy rosszul végződött CS:GO- vagy CoD-meccs után az egyszeri gamer hajlamos a perifériákon levezetni a dühét.

Ezek mind adottak az Argon esetében, csakúgy, mint a programozható felület, amibe ötféle játékosprofil fér, valamint a textilborítású, USB-végződésű vezeték, amely még azt is túlélte, amikor „véletlenül" átgurultunk rajta a székünkkel. Az árához képest tehát rendben van az egér, na de miért az ajánlott plecsni?

EGYSZERŰEN JÓ

A belcímben említett jelzőt nehéz részletesebben kifejteni, használni kell az Argont, hogy valaki érezze: mennyire természetes, kényelmes eszköz ez, amely ráadásul látszólag műfajfüggetlen.

Elméletileg FPS-ekhez ajánlják, de a valós idejű stratégiák és a MOBA-k világában is jól érzi magát. Kilenc darab programozható gombja elég mindenre, akinek ennél is több kell, vagy polip, vagy olyan hardcore játékos, hogy úgyis a 30 ezres kategóriában nézelődik. Az Argon lézeres szenzora 9200 dpi-s pontosságra képes, ami nem a legmagasabb ebben az árszegmensben, de végső soron kielégíti a legtöbb játékos igényét.

Ráadásul szép is az Argon: jól mutat az asztalon, és bár közel 17 millióféle színben képes világítani, mégsem lesz hivalkodó vagy zavaró a sötétben (ugye, SpeedLink, ugye?). Egyetlen szépséghibája van csupán: a látványos dobozba nem került illesztőprogram, magunknak kell letöltenünk, ha kalibrálni, állítgatni szeretnénk a perifériát. Minimális kényelmetlenség, ellenben érthetetlen is: egy CD komolyan akkora extra erőfeszítés lenne? Ne már.

Ez a kis hiányosság azonban nagyon kevés ahhoz, hogy elvegye a kedvünket az Argontól, ami a tavalyi év egyik legjobb egere, legalábbis ennyi pénzért.

Eszköz: **egér**
Info: **www.ozonegaming.co**
Ár: **kb. 16 000 Ft**

PRO	KONTRA
– kiváló ergonómia – látványos kivitel – megfizethető ár	– nincs lemez a dobozban

FOTOCOPY

számítás- és irodatechnika

LB-LINK® Model: BL-WDR3750

750Mbps Wireless Dual Band 11AC Router

CE ROHS

Minden eszköz maximum sebességgel!

Tudta, hogy egy átlagos otthonban legalább kilenc Wi-Fi-re csatlakoztatott eszköz található csúcsidőben? Ez a szám nagyon sok. Mindegyikük a Wi-Fi megosztásért harcol, legyen az internetes böngészés, HD videók megtekintése, online játékok vagy csak fájlok tárolása, illetve megosztása egy felhőn keresztül. A legutolsó dolog amelyet Ön szeretne az, hogy Wi-Fi hálózata ne tudjon lépést tartani a fent említettekkel, különösen, ha ez azt jelenti, hogy emiatt nem veheti igénybe kedvenc videómegosztójának szolgáltatásait vagy nem szerezheti meg az egyes last-minute ajánlatokat. Erre az LB-LINK a megoldás, amely ötvözi a legújabb technológiát a stabilitással, biztosítva az Ön eszközei számára a maximális sebességet, még akkor is, ha egyszerre több eszközt csatlakoztatott. *(x)*

ASUS®

IN SEARCH OF INCREDIBLE

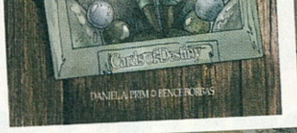
MAGÁVAL RAGADÓ SZÉPSÉG ÉS TELJESÍTMÉNY

X550JX

- **INTEL® CORE™ I7-4720HQ**
- 8 GB DDR3 1600MHZ
- 1000 GB (7200 RPM)
- **NVIDIA GTX 950M 2 GB**
- 15,6" HD 1366X768

DP digiprime.hu

WWW.DIGIPRIME.HU | INFO@DIGIPRIME.HU | +36(70)286-4298 | 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B



HA KELL EGY KIS SZÜRREÁL

Senki nem ígérte, hogy szép lesz

[ÍRTA BATE] **Képregényalkotóként érvényesülni idehaza nem fáklyásmenet, ám mégis rendre akadnak olyan elszánt tehetségek, akik a közízléssel szembemenve, és a jövedelmezőnek még jóindulattal sem nevezhető piac ellenére is újra és újra előállnak valami érdekessel. Ilyen lelkes művész Borbás Bence is, akinek több munkáját elolvastuk, és még egy villáminterjút is készítettünk vele.**

Abban az országban, ahol még Pókembert és Batmant is anyagi rizikó megjelentetni, egy saját terveket dédelgető képregényrajzoló vagy író egyáltalán nincs könnyű helyzetben. Kiadót találni egy saját munkához nagyjából egyenlő a lehetetlennel, így marad az online publikálás (jobbára ingyen), vagy a költséges magánkiadás, ahol még az sincs garantálva, hogy legalább a nyomdára költött összeg visszacsorog az ember zsebébe. Szerencsére Borbás Bence is azok közé tartozik, akiket ez nem rettentett el a képregény készítéstől, ráadásként munkáival nem is a szuperhős műfajt vagy Mad Max világát akarta itthon meghonosítani, hanem saját, nem egyszer elég sötét agyszüleményeit szabadította rá az olvasókra. Mondjuk ki: szerencsére.

EZ ITT NEM A PRISON BREAK

Bence az elmúlt évek során több képregényt is letett az asztalra, ami ismervén a hazai viszonyokat, mindenképpen elismerést érdemlő teljesítmény. „Hősünk" első publikált munkája 2010-ben debütált a Műút című kulturális magazinban, 2015-ben pedig két kiadvány is készült a közreműködésével. Ezek közül az egyik a Blender, amiben egy ártatlanul börtönbe vetett férfi története bontakozik ki, ám korántsem olyan formában, ahogy azt a népszerű amerikai sorozatokban láthattuk – a szökés tervezgetését itt démonok és bibliai utalások helyettesítik. A Blender történetéért ugyan Daniel A. Prim felelt, de a képeken azért érezhető a rajzoló vonzódása a sötétebb és szürreálisabb témákhoz.

SÖTÉT JÖVŐ

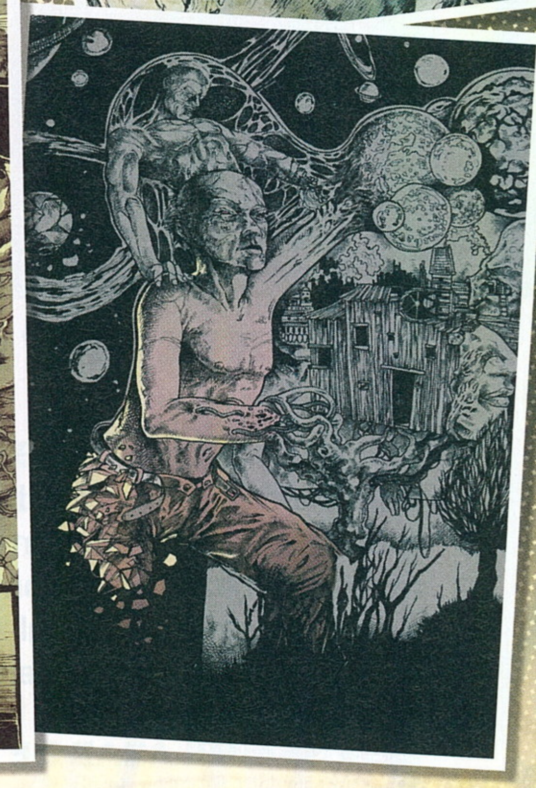
Az igazi durranás persze a 2013-as Vagus, ahol a szöveg és a kép már egyaránt Borbás Bence munkája. A nagyon kevés színnel, már-már monokrómban megalkotott képregény elsőre ugyan elriaszthatja az embert a kissé nyers és karcos képi világgal, a helyenként csak lazán kapcsolódó rajzzal és szöveggel, de ha elmerülünk a nyomasztó atmoszférájú történetben, akkor egy félelmetes, ugyanakkor érdekes világ képe bontakozik ki előttünk. Az alig harminc oldalas, nem kicsit paranoiás utópiát felfestő történet (ami lényegében még csak az első epizód) befejezése ugyan túlságosan nyitott, és több kérdést hagy maga után, mint választ, de arra így is pont elég, hogy felkeltse a kíváncsiságunkat, és érdeklődve várjuk a folytatást – ami ha minden a szerző tervei szerint alakul, 2016 tavaszán már bárkinek kézzel fogható lesz.

EGY MÁSIK BUDAPEST

Viszont addig sem maradunk lapozgatnivaló nélkül, míg elkészül a Vagus 120 oldalas bővített verziója, hiszen ott van még Bence tavaly megjelent másik munkája, ahol kissé felcserélődtek a szerepek. A Talaj névre keresztelt képregényben Bence felelt a szövegért, míg testvére, Borbás Márton szállította a nem mindennapi fekete-fehér illusztrációt. A sztori lényegében egyetlen nap (vagy délután?) története, helyszínként az általunk látott legszürreálisabb Budapesttel, továbbá egy nem kevésbé különös főhőssel, akiben viszont (na nem vizuálisan) szinte bárki magára ismerhet. A Talaj semmiképp sem egy hagyományos „rajzolt kaland", sokkal

inkább egy furcsa trip, egy igazán különleges utazás, remek képekkel és sokszor csontig hatoló, ötletesen elhelyezett szöveggel. A testvérek közös agymenése egy amolyan se eleje, se vége történet, ami valahogy mégis beszippant és a végén nyomot hagy az emberben. Semmiképp sem egy könnyed lapozgatás, de néha ilyenre is szükség van, nem szólhat minden a világmegmentésről, a világ végéről és a sztreccsgatyás szuperemberekről.

Arról pedig, hogy pontosan hogyan is születik egy ilyen képregény, honnan érkezik az ihlet és mit olvas egy alkotó, meséljen maga Bence, aki még a lapzárta előtt válaszolt néhány villámkérdésre:

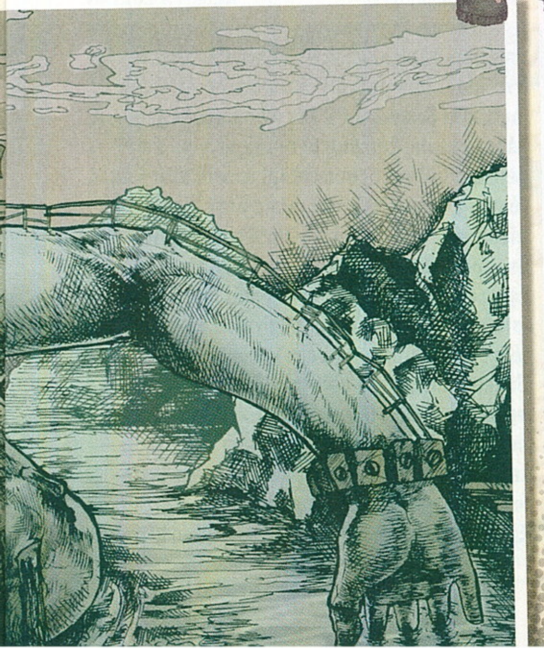


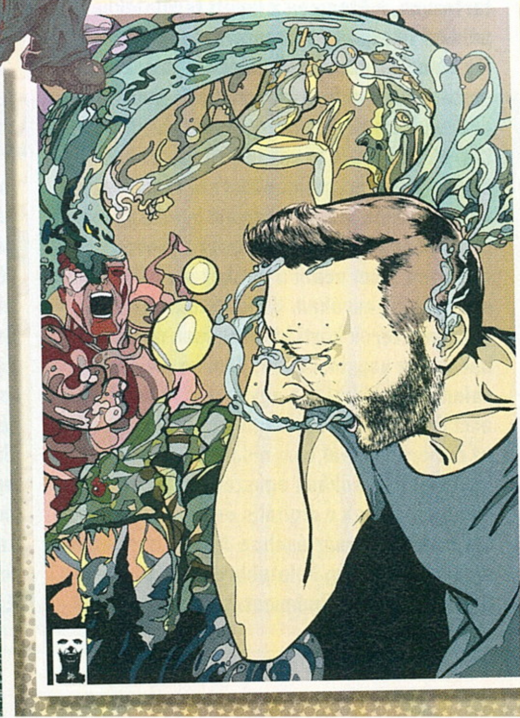
Mi volt az első képregény, amit olvastál?
A legelsőt sajnos nem tudom megmondani pontosan. Viszont ami a legnagyobb hatással volt rám már egészen kis koromban, az a Spawn. Bátyámtól csórtam el a füzeteket, mert a szüleim még nem engedték volna, hogy ilyen dolgokat olvassak 8-10 évesen. Azt hiszem, már itt kialakult a horror képregények iránti rajongásom.

Mikor kezdtél el rajzolni, és hogyan jött az ötlet, hogy saját képregényt készíts?
Mivel általános iskolás korom óta szimpatizáltam a műfajjal, már egész korán csináltam kisebb képregényeket. Gimiben ez csak erősödött, aztán valamelyik születésnapomra kaptam egy saját készítésű füzetet, amiben mindenképp valami egybefüggő, hosszabb sztorit szerettem volna elmesélni. Ez volt az első olyan munkám, amit már szívesen mutogattam másoknak is.

Pontosan hány munkád jelent meg eddig?
Nyomtatásban összesen négy (a Tobi a Műút című folyóirat 2010-es számában, 2013-ban a Vagus és a Blender, majd a Talaj 2015-ben). Ami nem túl sok, de a következő években szeretnék sokkal aktívabb lenni. Tavaszra tervezem a Vagus képregényem újradolgozott verzióját kiadni, körülbelül 120 oldalban, ami a teljes sztorit felöleli, nem csak a nyomtatásban már megjelent első epizódot.

Honnan jön az inspiráció? Van olyan alkotó, aki komolyabban megihletett?
A zenéből nagyon sokat inspirálódom, de természetesen rengeteg képregényalkotó is hatással van rám. Alan Moore egyértelműen, bár őt csak szeretni lehet. Garth Ennis nagyon nagy kedvenc, főleg a Preacher és a Darkness miatt. Ben Templesmith a 30 Days of Night és a Wormwood miatt. Meg persze Todd McFarlane Spawnja. Nagyon hosszú a lista, mert igyekszem minél több írót, rajzolót megismerni, de ők a kedvenceim.





Hogyan zajlik egy saját képregény elkészítése?
Általában ülök a buszon, zötyökölődöm valahová, aztán elkapok egy ötletet vagy egy adott szituációt. Ezeket megpróbálom minél jobban átformálni, elkezdem felépíteni a fejemben az ötleteket, aztán a cselekményt. Ezután a karakterek tervezése következik, majd a cselekményt lebontom oldalakra, aztán panelekre. Végül jöhet a rajzolás...

Mit gondolsz a képregények hazai helyzetéről?
Én bizakodó vagyok. A börzéken baromi nagy a látogatottság, a filmes-szuperhősös dömping szerintem kihat erre is. Egyértelműen nem egyszerű itthon érvényesülni, különösen saját finanszírozású, 50-100 példányban kiadott képregények esetében, és az olvasótábor is kicsi, de aki olvassa ezt a cikket, vegyen a kezébe egy képregényt két Heroes of the Storm meccs között, és máris meg fog oldódni a probléma!

Ha valaki kíváncsi a munkáidra, hogy tudja a legegyszerűbben beszerezni azokat?
Írjon rám! Sajnos technikai okok miatt a Scaremonger Comics honlap most szünetel. Viszont a Facebook-oldal él (facebook.com/scaremongercomics), ahol a jövőben minden információt közzé teszek majd a honlappal és az új/régi megjelenésekkel kapcsolatban is.

Olvastál mostanában valamilyen jó képregényt?
Az ünnepeknek hála, szerencsére bőven jutott időm a képregényekre is. A The Darkness 2. Compendiumot kaparintottam a kezeim közé, amit végig is olvastam. Csak ajánlani tudom, pláne, hogy a Darkness-játékok is baromi jók! Ezen kívül a Saga negyedik kötetét pörgettem végig, páratlan az egész széria!

írta: Chris

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Helló, szia, szevasztok! Ti vagytok a világ legjobb PC Guru olvasói! Annyira sok levelet küldtetek nekem a levrovos felkérésre, hogy még válogatni is tudtam közülük, hogy mit tegyek be ide. Ezért aztán elnézést kérek, ha valakinek nem sikerült válaszolnom, de tele a hasam. Ne kérdezd, hogy ennek mi köze van a Levrovhoz, mert bejgli. Asszem ételmérgezést kaptam... Fúderosszulvagyok. (Hazudsz, hogy ne kelljen dolgozni. Hát van még lejjebb? – Chocho)

NEM SEMMI! AZAZ DE

Helló! Arra gondoltam írok nektek egy remek történetet, hogy én legyek az első a nyereményjátékon, de sajnos közben rájöttem, hogy a világ legunalmasabb embere vagyok. Három hete szabadságon vagyok, és nem történt velem semmi (Nem rúgtak ki véletlenül? – Chocho). Pedig nem csak a gép előtt ülök, járok emberek közé is, találkozom a barátaimmal. De nem történt velem semmi érdekes. Játék közbe se anyáztak, nem volt egy vicces sztori vagy cink helyzet, a csajok pedig... Ezért aztán nem tudok semmit se mesélni, pedig szeretnék. Persze tudom, hogy ezzel nincs sok gond, hiszen bár néha lapos az életem, azért szeretem és az enyém. (Amíg meg nem vesz valaki. – Chocho) Kellemes ünnepeket, GURU!
Üdv, **BOGNÁR RICHÁRD**

Nincs azzal semmi baj, ha néha kicsit lapos az élet, sőt! Főleg karácsony környékén jó, ha lelassulnak körülöttünk a dolgok, mert akkor van időnk olyasmikkel is foglalkozni, amikre általában nem jut időnk vagy energiánk (Ezt is a tévében mondták? – Chocho). Nem kell mindig a pezsgés, meg az őrült bulizás! Egyébként én sem csináltam semmit, csak Legend of Grimrock 2-ztem, dotáztam és sorozatokat néztem. Na meg főztem, zabáltam, aztán megint főztem, és megint zabáltam... Ja, meg felvettem Chochóval egy új Ezzel játszunkot, kipucoltam a lakást, megmentettem egy macskát, voltam 5 helyen vendégségben, megírtam a kormánynak a jövő évi költségvetés-tervezetet, és az orosz elnökkel is nyomtam két meccset Dotában. Ezekből csak kettő volt igaz. Illetve az uccsóban nem vagyok biztos. (Ckya!!! – Chocho)

KELETI SZÉL

Kedves PC Guru-sok! A minap belefutottam az interneten egy petícióba, amiben azt szeretnék elérni, hogy Magyarország kerüljön át a Steam kelet-európai régiójába, hogy olcsóbban tudjunk vásárolni ott. Ez nagyon jó lenne a magyaroknak, hiszen most magyar fizetésből kell ugyanazokat az árakat kiperkálni, mint a nyugat-európaiaknak, ami azért messze nem ugyanaz. Üdv, **PÉTER**

Jó lenne, de az ilyen dolgokba annyi esély van beleszólni, mintha arról szeretnénk szavazást tartani, hogy töröljék-e el az adókat. Szomorú, de sajnos ki kell mondani: az ilyen petícióknak nincs sok értelmük. A döntéshozókat ezek az aláírásgyűjtések legfeljebb annyiban befolyásolják, hogy látják, hogy van rá igény, de általában nekik is meg van kötve a kezük. Ebben a konkrét esetben pedig azért nem lesz változás, mert az EU tagállamai közé tartozunk, a Steamen a keleti területekbe például Ukrajnát és Oroszországot számítják bele. Persze az más kérdés, hogy egyes országokban milyen különbségek vannak adórendszerek, közigazgatási szabályrendszerek és persze bérek között, de ez már egy másik típusú magazinba tartozó téma. Egyébként az eurós játékárak miatt is írtatok már páran, hogy miért van az, hogy ugyanannyi dollárért lehet venni a játékokat az USA-ban, mint nálunk euróban. Ha jól tudom, ez az adórendszerek közti különbségek miatt van, bár biztos vagyok benne, Chocho majd ideír valami okosabbat. De egyébként ki kell fogni akciókat, bundle-csomagokat, illetve javaslom az isthereanydeal.com oldalt. (Jól látod, az Egyesült Államokban egyszerűen kedvezőbbek a feltételek a digitális és elektrotechnikai eszközök vásárlásához. Amúgy szerintem nem lenne jó még keletebbre csúszni, így is mindenki keveri Budapestet Bukaresttel...)

SZERINTEM KÖVEZZÜK MEG

Sziasztok! Sajnos elmúlt a karácsony, de a szép ajándékok és emlékek miatt mégse bánom, hogy eltelt. Ugyanis végre az első munkahelyemnek köszönhetően teljesíthettem nagy álmomat, búcsút inthettem a számítógépes szenvedéseimnek (alacsony grafikán is átlag 10 fps-sel tudtam csak játszani), és beszereztem egy PlayStation 4-et Grand Theft Auto V játékkal, illetve emellé egy 32 colos Full HD TV-t is. De mielőtt kibontottam volna az ajándékokat, megnéztem a kihagyhatatlan karácsonyi Ezzel játszunk videótokat, hogy még nagyobb kedvvel lendüljek bele a nextgen (Már nem az... – Chocho) konzol adta élményekbe. Bár az irányítás furcsa volt a több mint 8 éves billentyű+egér páros után, de elég hamar belerázódtam, hogyan kell az autók elé véletlen kifutni. De a legjobb az, hogy végre TV-n élvezhetem az új Ezzel játszunk videóitokat. (Awww! :3 – Chocho) Üdv, **NÉMETH ZOLTÁN**

Hah, mocskos konzolos! És még levelet is írsz ide?! Van pofád!? Nem láttad az újság logóját?! Glorious PC Master Race! Egyébként gratula, tényleg jó érzés az első saját pénzünkből vett cuccunkkal szórakozni (Ja, tényleg, legalábbis ezt mondjátok ti, akiknek nincs minden ingyen #gamergate – Chocho). Én mondjuk jó nagy hülyeséget vettem belőle, egy csigás íjat, amivel még majdnem embert is öltem (Azt mondtad, egy fejemen lévő légyre céloztál! – Chocho), szóval te mérföldekkel okosabban költekeztél. PC-ről váltani egyébként nem olyan ördögtől való dolog, mint sokan gondolják. Jómagam is azt szoktam tanácsolni azoknak, akiknek nem futja méregdrága PC-re, hogy váltsanak konzolra. Ezt ugyanis nem kell kétévente lecserélni és

már az indulóára is feleannyi, mint egy olyan PC-nek, ami játékra is alkalmas. Az egyetlen hátulütője a dolognak az előfizetés, amit ki kell fizetni azért, hogy multizhassunk. Ja, és a játékárak is elég brutálisak, de ahogy látom, a PC-s szoftverárak is szépen lassan felzárkóznak. Szomorú szmájli. (Azért 20k-t kiadni valamire... brrr! – Chocho)

NEM KÉNE ANNYIT INNI, UGYE!

Helló, Chris! Először is szeretnék boldog új évet kívánni neked és a Guru csapatának! Most pedig jöjjön az én sztorim! Mint ahogyan az lenni szokott, karácsonyi ebéd, a család összegyűlik, evés-ivás, meg ami ilyenkor lenni szokott. (Miért, mi szokott lenni? – Chocho) Ebéd utáni kockulásról sajnos szó sem lehet, mert csak én vagyok a kocka a családban, bár a barátnőm már elég szépen fejlődik a Heroes of the Stormnak és a Diablo 3-nak köszönhetően. A karácsony első napját a kedvesemnél töltöttük, ahol ott voltak a szülők és a nagyszülők is. Ebéd után kezdődtek a szokásos sztorizgatások, amik már az ember könyökén jönnek ki. Ilyenkor jön az a rész, hogy én valami alkohol tartalmú üdítő után nézek, hátha segít jobban feldolgozni ezeket a rémisztően izgalmas történteket, és lám-lám, tényleg segít. Én személy szerint a házi pálinka mellet tettem le a voksomat, mert hát az eléggé bevált az évek során. A módszeremet meglepő módon elég sokan követték. A második kör után már a társaság többsége elég vidám hangulatba került, de mi az apósommal még legurítottunk párat. Aztán kimentünk a ház elé bagózni, majd visszafelé a barátnőm a szépen feldíszített karácsonyfára irányította a figyelmünket. A kedves nagypapa ekkor úgy gondolta, hogy ideje közelebbről is megvizsgálni azt, de a pálinka közben szépen megdolgozta őt belülről, aminek köszönhetően nekiesett a szépen feldíszített fának. Persze mi rögtön szakadtunk a röhögéstől, meg is kérdeztük az öregtől, hogyha ennyire tetszik, kölcsön adjuk-e a díszt. Ezek után lecsúszott még pár feles, de a többiről már sajnos nem sok emlékem van. Hát röviden ennyi lenne a történet. Utólag is szeretnék boldog karácsonyt kívánni és sok-sok Ezzel játszunkkal gazdag új évet. (Ez a legmagyarabb karácsonyi sztori evör. – Chocho) Üdv, **HERCZEGH GERGŐ**

Mindig is érdekelt, hova tűnik el az a rengeteg pia a boltokból karácsony környékén, de most már legalább sejtem. Az ilyen sztorizgatásokat általában én úgy viseltem el, hogy kényszeredetten hahotáztam, vagy csak megpróbáltam csendben meglapulni, kivárni, amíg véget érnek az engem érintő részek. De aztán idővel rájöttem, hogy ezek sosem fognak, mert mindig velem történtek csak fura dolgok. Ki kellett volna próbálnom ezt a piálás dolgot, de gondolom attól csak az ilyen történetek szaporodtak volna meg. Szegény nagypapa! Remélem nem ütötte meg magát nagyon. (Mit is mondhatnék? Ez a szeretet ünnepe. A piát is szeretni kell! – Chocho)

A CSALÁD ÉS A SZABÁLYOK

Kedves Chris! Karácsonykor nálunk van egy íratlan szabály: azt a pár napot, amíg az egész család együtt van, közös programokkal kell eltöltenünk – nem, a multiplayer sem számít (UNCSIIIII!). Így történt meg, hogy pár Monopoly-kör után beugrott egy mindkettőnk számára kifizetődő ötlet. Ennek megértéséhez először el kell mesélnem egy történetet... Réges-rég (augusztusban), egy messzi-messzi városkában (Szegeden) összeköltöztem a barátnőmmel. Az első pár nap szuper volt a közös albérletben, de aztán mindketten találtunk pár dolgot a másikban, amivel az őrületbe tudtuk kergetni egymást. Például őt zavarta, ha én cipővel megyek be a szobába, engem pedig kiborított, ha a laptopom mellé bármilyen folyadék került. Így kitaláltunk egy ún. „strigulás rendszert". Felírtunk 3-3 zavaró dolgot egy lapra, és ha a másik elkövette azt a dolgot, kapott a neve mellé egy strigulát. Ha 10 rovátka összegyűlt, akkor meg kellett ajándékozni a másikat valami kis apróséggal a bűneinkért cserébe. A rendszer remekül működött, így a vitákat felváltotta a „strigula-vadász-rendszer", még örültünk is, ha a másik hibázott. Én mindig PC Gurut kaptam, így minden hónapban be is szereztem kedvenc magazinom. Bevallom őszintén, most viszont bajban vagyok. A barátnőm mostanában már nem nagyon hibázik, nem gyűlnek a strigulák, és félek a következő hónapban nem lesz meg a magazinom. És itt jön a Monopoly közben kitalált terv: ti elküldítek nekem a Saints Row IV-et, én pedig addig használom benne a Dubstep gunt (gyűlöli ezt a típusú zenét), amíg mérgében el nem követ pár vétséget itthon. Ebből kifolyólag, míg én újra megkapom a legújabb PC Gurut, addig ti is több magazint adtok el. Remélem, hiszel egy vérbeli monopolysnak üzleti ügyekben!
Üdv, **SMACKMESTER**

Haha, de kis cukik vagytok! Nem volt kéznél egy vak komondor, heh? Elég drágán mérik nálatok azokat a strigulákat, ha ennyi PC Gurut sikerült összeszedned. Vagy csak ilyen aranyos-kedves-szuper barátnőd van? Irigylünk mindannyian, mi, a férfi nem képviselői! Illetve miket beszélek, hiszen le vagy tiltva a videojátékokról egész karácsonykor, még jó, hogy nem őrültél bele a dologba. Mégis mi jöhet még ezek után? Talán arra is van egy szabály, hogy nincs mobilozás kaja közben? Egyébként tök jól csináljátok, hajrá-hajrá! Ilyet mi is próbáltunk, de nőkkel nem érdemes ilyet játszani, mert először is csalnak, másodszor pedig mi, férfiak, nehezen tudunk változtatni a rossz szokásainkon. Ha én minden alkalommal kapnék egy strigulát azok után, hogy szanaszét hagyok valami ruhámat, már nem lenne egy fillérem se. (Havi szexizmus-rovatunkat olvashattátok! – Chocho)

A HÓNAP LEVELE

Best. Ajándék. Evör.

Szia, Chris! Az idei karácsony több szempontból is nagyszerű volt számomra. Először is ez volt az első közös karácsonyunk a férjemmel (Gratula! – Chocho), másodszor pedig megkaptam a világ legjobb szerepjátékának a folytatását, a The Witcher III : Wild Hunt dobozos verzióját. Az első részből a bővített kiadás van meg, a másodikból pedig most a gyűjtőit is sikerült megszereznem. Ilyenkor térül meg, ha spórol az ember a szabadságaival, így az ünnepek nagy része Fehér Farkas kalandjaival telhetett. Ez az idei kedvenc ajándékom, újra elkezdtem játszani mindegyikkel, hogy egybefűzhessem a szálakat. Nagyon várom az új kiegészítőjét is, mert ezzel a játékkal nem lehet betelni. Mert ugye „A világnak nem hős kell, hanem egy profi." Üdv, **Zsuzsi**

Minden tiszteletem a férjuradé, nagyon ért ám a csábításhoz. Mondjuk elég hihetetlen, hogy 30 éve még legfeljebb horgoló készletet, tűt-cérnát, gyúródeszkát (fát már nem, mert azzal verekedni is lehet) kaptak a feleségek karácsonyra. Persze a tehetősebb családokba már ilyenkor is beszivárgott a technológia, a szerencsésebbek porszívót vagy elektromos melegszendvicssütőt kaptak, a legnagyobb örömükre persze. Sokat változott a világ azóta, de amint látom, ezen a területen csakis az előnyére. De azért meg kell kérdeznem: vacsora kész? (Csak vicceltem, nem vagyok éhes. Jajahasam...) Viszont most látom, hogy vészesen fogy a hely a levrovból, pedig itt van még legalább 5 levél, amiket be szerettem volna tenni. Na, sebaj, félreteszek ezekből párat 2016-ra. Kicsit se lesz fura karácsonyi leveleket olvasni májusban, ugye?

Szeretnéd, ha februárban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu címre!

Quantum Break

ELŐZETES A Remedy a Max Payne és az Alan Wake segítségével már beleírta magát a videojátékok történelemkönyvébe. Legújabb produkciójuk kapcsán még nem tudhatjuk biztosan, hogy ez ismét összejön, de bízunk benne – már csak azért is, mert a hivatalosan Xbox One-exkluzív program a legfrissebb pletykák szerint PC-re is megjelenhet a nem túl távoli jövőben...

Mirror's Edge Catalyst

ELŐZETES Az Electronic Arts 2008-as, meglepően egyedi akciójátéka mára kultikus darabbá vált, ennek hála nem meglepő, mennyien várják a Catalyst megjelenését. Előzetesünkben lerántjuk a leplet a készülő alkotásról, beszámolunk annak minden izgalmas újításáról.

Dragon's Dogma: Dark Arisen

TESZT Lassan négy éve jelent meg az akció-RPG konzolos változata, a PC-s konverzióról pedig azóta is nagy volt a hallgatás. Egészen 2015-ig, amikor is kiderült, hogy január közepén érkezik a minden jóval felvértezett számítógépes átirat, amit természetesen mi is alaposan kivesézünk majd a következő számban.

LEGO MARVEL AVENGERS

Nem telhet el egy félév sem aktuális LEGO-játék nélkül, ami ezúttal a Marvel Avengers. A megnevezéshez hűen pedig a Bosszúállók két mozifilmjének kalandjaiba nyerhetünk igen szórakoztató betekintést, de Vasember és Amerika Kapitány filmjei sem usszák meg a kicsit kifigurázott, rendre komikus elemeket felvonultató feldolgozást.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

FEBRUÁR 11-ÉN

JELENIK MEG!

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2016.01.01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 27%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok), Általános szerződési feltételek (http://shop.pcguru.hu/aszf) és Garanciális feltételek (http://shop.pcguru.hu/garancia) a webshopon olvashatók.

RAINBOW SIX SIEGE

PC **10.990 Ft** | XONE **17.990 Ft** | PS4 **19.990 Ft**

STAR WARS BATTLEFRONT

PC **13.990 Ft** | XONE, PS4 **17.490 Ft**

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

– SPECIAL EDITION –

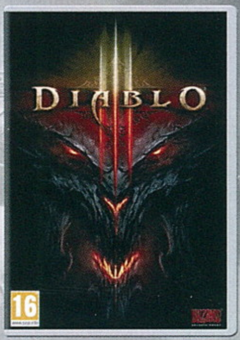
PC **11.490 Ft** | XONE, PS4 **19.990 Ft**

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

PC **10.999 Ft** | XONE, PS4 **16.999 Ft**

DIABLO III

- Pörgős akció-szerepjáték, amit egyedül és az interneten is játszhatunk.
- Többféle karakter, izgalmas történet, látványos grafika, hatalmas főszörnyek.
- A Diablo III-ra hosszú éveket várt a játékosok társadalma, de megérte!



PC **4.999 Ft**

DOOM

ELŐ-RENDELHETŐ

PC **13.999 Ft** | XONE, PS4 **20.999 Ft**

SIMS 4

- A legújabb életszimulátorban szinte bármit megtehetünk.
- Családalapítás, haverozás, bulik, karrier? Rajtunk áll!
- A The Sims 4-ben olyan életet élhetünk, amilyet csak szeretnénk.

PC **11.499 Ft**

TORCHLIGHT II

- Akció-szerepjáték a műfaj legjobbjainak nyomdokain.
- Állandóan változó világ, rengeteg lehetőség, részletes fejlődés és akció.
- A Torchlight II-t képregényszerű látványvilág teszi hangulatossá.

PC **2.490 Ft**

WWW.SHOP.PCGURU.HU

TOVÁBBI TARTALOM

MEGLÁTOGATTUK A MICROSOFTOT
Így készült a legmenőbb noteszgép

FOLYADÉKHŰTÉSES NOTEBOOK? IGEN!
Leteszteltük az ASUS szörnyetegét

GONDOLATÉBRESZTŐ: FIZESSÜNK ELŐRE?
Terítéken a korai hozzáférés

ÚJRA ELŐVETTÜK: DESCENT
Van bányászengedélyed?

THE MEAN GREENS: PLASTIC WARFARE
Angyalbőrben, műanyagból

MECHWARRIOR ONLINE
Végtelen háború

MÉG SOSEM VOLT ILYEN BRUTÁLIS
Itt a legújabb Brutal Doom

MEGNYÍLOTT A HORRORKAMRA
Új rovat, csak merd elolvasni